TOMO DO MONDERKAINEN SOBRE INIMIGOS®

Créditos

Líderes Projetistas: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Projetistas: Adam Lee, Ben Petrisor, Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Steve Winter
Projetistas Adicionais: Kim Mohan, Christopher Perkins, Kate Welch
Projetista Convidado: Nolan Whale (oblex, Balthran Ireheart)
Editor Chefe: Jeremy Crawford
Editores: Kim Mohan, Michele Carter

Diretor de Arte: Kate Irwin
Projetista Gráfico: Emi Tanji
Diretor de Arte Extra: Shauna Narciso
Ilustrador de Capa: Jason Rainville
Ilustrador de Capa (Alternativa): Vance Kelly
Artistas Conceituais: Richard Whitters, Shawn Wood
Ilustradores de Interior: Dave Allsop, Tom Babbey, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Matt Cavotta, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, Ed Cox, Olga Drebas, Wayne England, Justin Gerard, Lars Grant-West, Leesha Hannigan, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Daniel Landerman, Olly Lawson, Howard Lyon, Warren Mahy , Brynn Metheney, Aaron Miller, Scott Murphy, Jim Nelson, William O'Connor, Efrem Palacios, Adam Paquette, Claudio Pozas, Vincent Proce, Rob Rey, Richard Sardinha, Chris Seaman, Ilya Shkipin, Craig J Spearing, Zack Stella, Philip Straub, Bryan Syme, David A. Trampier, Cory Trego Erdner, Richard Whitters, Anthony S. Waters, Shawn Wood, Ben Wootten, Min Yum, Xi James Zhang

Gerenciadores de Projeto: Stan!
Serviços de Produção: Cynda Callaway, Carmen Cheung, Jefferson Dunlap, David Gershman

Outros Membros Equipe D&D: Bart Carroll, Trevor Kidd , Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross , Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Jogadores de Teste: Adam Hennebeck, Adam Pearson, Alex D'Amico, Alex Kammer, Alexander Forsyth, Andrew Norman, Andrey Sarafanov, Arthur Wright, Ashleigh Bishop, Beau Coker, Ben Rabin, Brian Dahl, Brittany Schoen, Bryan Gillispie, Bryan Harris, Burt Beegle, C. McGovern, Cait Davis-Pauley, Caleb Zutavern, Cameron Scruggs, Charles Benscoter, Chloe Urbano, Chris Garner, Chris Presnall, Cody Helms, Daniel "KBlin" Oliveira, Dave Rosser Jr., Davena Oaks, David Callander, David Gidcumb, David Krolnik, David Merritt, David Morris, Derek Da Silva, Derek Gray, Emre Cihangir, Enrique Bertran , Eric Weberg, Evan Jackson, Garrett Colon, George Strayton, Gerald Wan, Grant Fisk , Gregory L. Harris, Grigory Parovichnikov, J. Connor Self, Jacob Del Mauro, James Schweiss, Jared Fegan, Jawsh Murdock, jay Anderson, jay Elmore, Jay White, Jenna Schmitt, Jeremy Nagorny, Jerry Behrendt, Jia Jian Tin, Jim Berrier, Jimmer Moeller, Joe Alfano, Joe Reilly, Jonathan Longstaff, Joseph Schenck, Joshua Hart, Justin Donie, Karl Resch, Keith Williams, Kerry Kaszak, Kevin Engling, Kevin Grigsby, Kevin Moore, Kevin Murphy, Kevin Neff, Kirsten Thomas, Kyle Turner, Justin Hicks , Lawrence "Bear" Beals , Lou Michelli, Marcello De Velazquez, Marcus Wiles, Mark Merida, Matt Maranda, Matthew H Budde, Matthew Roderick, Matthew Shurboff, Matthew Warwick, Michael Long, Michael Obermeier, Mike Mihalas, Nel Pulanco, Nichola Sobota, Nicholas Giovannetti, Oleg Suetnov, Paige Miller, Paul Hughes, Phil Morlan, Pieter Sleijpen, Randall Harris, Randall Shepherd, Richard Chamberlain, Robert Alaniz, Russ Paulsen, Russell Engel, Sam Robertson, Sam Shircel, Samuel Sherry, Scott Beck, Scott Chipman, Shane Leahy, Stacy Bermes, Stephen Lindberg, Stephen Morman, Sterling Hershey, Tashfeen Bhimdi, Teos Abadia, Timothy Hunt, Travis Fuller, Travis Woodall, Troy Sandlin, Wayne Chang, Zachary Pickett

Este livro é dedicado ao artista William O'Connor, que faleceu durante a sua criação. Desde 2001, seu trabalho tem agraciado vários produtos de D&D, incluindo este. Tal como a sua arte, ele possuía um espírito de vibração e calor.

NA CAPA

Usando um intrincado oráculo, o mago Mordenkainen observa os muitos conflitos através do multiverso de D&D, nesta pintura de Jason Rainville

NA CAPA ALTERNATIVA

As sombras sinistras dos adversários emergem sob o olhar astuto do arquimago Mordenkainen, ilustrado por Vance Kelly.

620C4707000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6627-1
Primeira Impressão: Maio 2018
9 8 7 6 5 4 3 2 1

CE

Aviso: Pedimos a Mordenkainen para escrever um aviso humorístico para este livro, e recebemos esta resposta: "O dia em que eu começar a escrever declarações frívolas para manuais de jogos — particularmente um cheio de texto roubado de minhas anotações — será o dia em que me aposento da magia e abandono todo o respeito próprio."

Índice

Índice de Bloco de Estatística dos Mostros

Prefácio

Você tem em suas mãos aquilo que cobiçava, como assim prometi. É de fato o verdadeiro trabalho daquele mago Oeridiano, Mordenkainen, ainda que escrito em grande parte por seu aprendiz, Bigby. Você não sabia disso? Sim - o trabalho de dois grandes magos pelo preço de um! Você deveria me pagar a mais.

Bigby escreveu conforme ditado por seu mestre, obrigado pelas amarras de uma magia de encantamento. Eventualmente, Mordenkainen libertou Bigby da magia, uma vez que ele havia afastado Bigby de suas atitudes malignas e Bigby havia ganhado a confiança de Mordenkainen. Por isso os últimos capítulos foram feitos pela própria mão de Mordenkainen. Mas você verá que a voz do autor é a mesma por todo o livro.

Engraçado, não é? Como todas as histórias dizem que Mordenkainen resgatou Bigby do mal? Mordenkainen parece o tipo de pessoa cujas virtudes superam sua vilania? Você o considera capaz de salvar uma alma? Ele parece alguém que ao menos se importaria?

Talvez não seja por acidente que este livro contenha as primeiras impressões de Mordenkainen sobre o Equilíbrio. Aqui ele começa a descrever o universo como um conjunto de forças opostas, cada qual tentando virar a balança do destino a seu favor. Ele postula que se qualquer lado em uma batalha se tornar muito poderoso, ele se torna tirânico. Mas aonde isso nos coloca - todos os soldados em todas estas guerras? Certamente para os soldados de todos os lados, uma guerra é melhor quando acaba.

Você é um soldado? Que guerra você luta? De que lado está? Ordem ou Caos? Mal ou Bem? Você pode ter certeza de que Mordenkainen o julgaria da mesma forma que julga a si mesmo? Quando ele coloca o dedo sobre a balança para preservar o Equilíbrio, você está certo de que o peso desse dedo não o esmagará?

Tudo isso pode ser estranho, vindo de um yugoloth, mas você deveria acreditar em mim, porque estou em melhor posição para saber: guerras eternas beneficiam apenas a mercenários e comerciantes de armas. Pense isso enquanto examina as sábias palavras de Mordenkainen.

- As palavras de Shemeshka, a Saqueadora, ao entregar o *Tomo do Mordenkainen Sobre Inimigos*

Eu incluí as palavras de Shemeshka nesta cópia do trabalho de referência do meu mestre, pois elas me assombraram a partir do momento em que ele as pronunciou. Eu sei que sua espécie existe apenas para distorcer a verdade e enganar, e ela em particular possui uma reputação de crueldade ao perseguir seus objetivos. Mas qual era seu objetivo aqui? Eu deveria acreditar que meu tutor e amigo Mordenkainen, foi na realidade convertido ao mal por Bigby? Eu deveria acreditar que o Círculo dos Oito era egoísta, apenas servindo para justificar assassinatos e saques?

Eu não posso fazê-lo. Mordenkainen não possui necessidade por ainda mais magia e tesouro. Ele não é um homem cruel.

E ainda assim... Eu devo confessar de que eu paguei Shemeshka para roubar o livro sem o conhecimento de Mordenkainen. Meu desejo de preservar os trabalhos de meu mestre não é algo que ele compartilha. Mas essa dissertação sobre os conflitos do multiverso possui várias observações importantes, e é valiosa como um documento histórico - como o local de origem da filosofia do Equilíbrio de Mordenkainen - não pode ser superestimado.

Eu espero que uma vez que descubra esta pequena traição de minha parte, Mordenkainen veja que a disseminação dos resultados de seus estudos serve a seus propósitos. Se mais pessoas compreendessem sua busca, certamente seu trabalho seria mais fácil.

— Oor

Não existem pequenas traições.
— Mordenkainen

Sobre Este Livro

Nos mundos de Dungeons & Dragons, conflitos assomam dentro dos reinos mortais e nos próprios domínios dos deuses. Este livro explora alguns dos grandes conflitos no multiverso de D&D e mergulha nas culturas de pessoas e monstros envolvidos nessas contendas. Por que anões e duergars odeiam uns aos outros? Por que existem tantos tipos de elfos? O que está no cerne da Guerra do Sangue, a grande batalha cósmica entre demônios e diabos que ameaça destruir tudo mesmo que qualquer um dos lados venha emergir vitorioso? Este livro fornece respostas para estas e muitas outras questões.

Os primeiros cinco capítulos apresentam material para um Mestre adicionar profundidade a uma campanha que envolva os conflitos em andamento descritos aqui. Opções para jogadores também são apresentadas, incluindo novas raças de personagens.

O capítulo 6 contém estatísticas de jogo para dúzias de monstros: novos demônios e diabos, distintas variedades de elfos e duergars, e uma vasta gama de outras criaturas de todos os planos de existência. O apêndice permite que você procure pelos blocos de estatística neste livro por nível de desafio, tipo de criatura, e ambiente.

Um companheiro para o *Manual dos Monstros* e para o *Guia do Volo Sobre Monstros*, esse livro contém as reflexões do renomado mago Mordenkainen, do mundo de Greyhawk. Em suas viagens para outros mundos e planos de existência, ele fez muitos amigos, e arriscou sua vida em um número de vezes igual, para acumular o conhecimento aqui contido.

Capítulo 1: A Guerra do Sangue

Através da história, as fervilhantes hordas do Abismo e as estritamente regimentadas legiões dos Nove Infernos tem batalhado pela supremacia no cosmo. No mundo mortal, os poucos e raros estudiosos, arcanistas, e aventureiros que sabem sobre esse conflito referem-se a ele como a Guerra do Sangue.

A luta acontece pelos Planos Inferiores, no Plano Material, e em qualquer outro lugar em que os demônios e diabos possam se reunir. De tempos em tempos, demônios saem do Abismo para invadir Avernus, a camada superior dos Nove Infernos. Enquanto os diabos defendem seu território natal, eles também fazem investidas contra pontos no Abismo. Ainda que a intensidade do conflito tenha altos e baixos, e as linhas de frente da guerra possam mudar drasticamente, nunca se passa um momento sem que os demônios e diabos estejam batalhando uns contra os outros em algum lugar do multiverso.

A Grande Dança

Nós medimos nosso valor por aqueles a quem *combatemos, e a minha companhia enfrenta a maior ameaça do cosmo.*

— Veritus Wrath, comandante, Execução Infalível

As linhas de combate na Guerra do Sangue ondulam como uma serpente contorcendo-se. Cada vez que um lado ganha uma vantagem, invariavelmente suas linhas enfraquecem em algum outro lugar.

Os demônios entram nos Nove infernos seguindo o Rio Estige do Abismo até Avernus. Ao contratar barqueiros merrenoloth habilidosos para navegar pelo rio, um lorde demônio pode transportar uma força invasora de tamanho gigantesco.

Simulando uma dança complexa, os dois lados trocam ataques e posições comerciais a cada dia que passa. Cerca de uma vez a cada mil anos, os demônios se aproximam dos alcances mais inferiores do Estige e dos portais que levam mais fundo aos Infernos. Invariavelmente, as legiões dos Nove Infernos fervilham lá de baixo para expulsar os invasores de Avernus, voltando à junção aonde o Estige entra no Inferno. Esta movimentação dos diabos atrai a atenção de mais demônios do Abismo, que empurram a linha de frente de volta para Avernus. O processo se repete de novo e de novo.

Para a sorte do resto do multiverso, quase todas as batalhas da Guerra do Sangue ocorrem no Abismo ou nos Nove Infernos. Seja pelo acaso cósmico ou pelos desígnios de algum poder desconhecido, as águas escuras do Estige fornecem passagem entre os dois planos, mas os caminhos para outros reinos são, na melhor das hipóteses, fugazes e duvidosos. Apesar da dificuldade de se escapar dos Planos Inferiores, combatentes de ambos os lados encontram seu caminho para o Plano Material e para outros reinos de vez em quando. Ainda que os conflitos nestes outros planos sejam pouco mais do que escaramuças na Guerra do Sangue, mesmo um pequeno número de demônios e diabos podem pode causar estragos e trazer destruição para onde quer que decidam batalhar.

Mortais e Servos

Demônios e diabos estão longe de serem os únicos combatentes na Guerra do Sangue. Ambos os lados exploram o recurso mais abundante do Plano Material - criaturas mortais, cujas almas e corpos são ambos úteis à causa.

Os diabos constantemente empenham-se em recrutar mortais para suas fileiras oferecendo-lhes recompensas em troca de serviço. Enquanto vivos, tais cultistas executam os desejos de seus mestres arquidiabos, seja invadindo um posto avançado inimigo ou reunindo mais membros para o culto. Quando um cultista morre, sua alma surge nos Nove Infernos e ele torna-se outro dos soldados imortais da Guerra do Sangue. Muitas das almas malignas enviadas para o pós vida nos Nove Infernos torna-se lêmures, que compõem a grande maioria das forças infernais, mas alguns recrutas mortais que aceitam voluntariamente um contrato oferecido por um diabo poderoso pode surgir como um diabo menor.

Demônios geralmente não possuem qualquer interesse por almas mortais e não as solicitam, mas criaturas vivas possuem alguma utilidade. Grupos de cultistas corrompidos dedicados a um dos lordes demônios existem por todos os reinos do mundo material. Enquanto estes mortais estiverem comprometidos aos seus senhores, eles terão permissão para viver. Da perspectiva de um demônio, todas as outras criaturas não passam de ovelhas para o abate, e cultistas demoníacos compartilham essa visão. Esses fanáticos não hesitam em matar outros mortais se tiverem a chance - e se suas vítimas estiverem ligadas aos diabos, melhor ainda.

Um observador casual poderia supor que duas forças do mal comprometidas em exterminar uma à outra poderia ser uma situação vantajosa para as forças do bem, mas os combatentes da Guerra do Sangue não se importam com danos colaterais - e, no Plano Material, eles podem fazer grande uso disso. Se agentes de Asmodeus descobrem um culto demoníaco próspero em uma cidade, eles poderiam lidar com a ameaça iniciando um incêndio que não destruiria apenas ao culto, mas queimaria várias vizinhanças e mataria centenas de inocentes. Um demônio poderia liberar uma praga para matar cada pessoa em uma cidade, apenas com o objetivo de reivindicar de sua biblioteca um livro antigo contendo um mapa para um artefato perdido. Os corruptores em ambos os lados da Guerra do Sangue tomam o caminho de menor resistência aos seus objetivos, sem se importar com as consequências que não os afeta.

Agentes da Perfídia

Ambos os lados da Guerra do Sangue empregam espiões e soldados puxados das fileiras de outras criaturas malignas dos planos. Os diabos geralmente são mais bem sucedidos nessa tática por causa da disciplina que podem aplicar sobre esses pretensos aliados. Ainda assim, lordes demônios poderosos e inteligentes como Graz'zt também podem forçar seus agentes à submissão sob ameaça de aniquilação.

Já criaturas que não favorecem a nenhuma das causas, porque não se importam com os conceitos filosóficos de ordem e caos, que entre os corruptores incluem incubos, súcubos, e bruxas da noite, trabalham para qualquer lado que ofereça a melhor recompensa. Os demônios os usam como insurreições nos Nove Infernos, incitando rebeliões e desafios. Os diabos empregam tais criaturas como batedores, que utilizam sua magia e outras habilidades para explorar o Abismo e adquirir informações sobre as atividades demoníacas. Aventureiros contratados por um agente dos Nove Infernos para fazer um assalto ao Abismo são normalmente guiados por um desses mercenários.

A Procura de Segredos

A Guerra do Sangue possui todas as características de um impasse eterno, em parte porque os dois lados são muito familiarizados um com o outro. A cada vez que o Abismo expele alguma nova variedade de horror, as disciplinadas e bem treinadas legiões dos Nove Infernos se reorganizam, se restabelecem e contra atacam. Os diabos continuamente engendram variações de suas estratégias de ataque, apenas para serem barrados pela avassaladora força caótica do Abismo. Pouco avanço real ocorre sob o céu vermelho raivoso de Avernus ou em qualquer outro reino aonde as forças colidem.

Os líderes de ambos os lados reconhecem que a introdução de algum fator inesperado poder afetar permanentemente o equilíbrio de poder. Por conta disso, diabos e demônios constantemente enviam seus agentes pelos planos em busca de artefatos, criaturas poderosas para recrutas, e outros recursos que poderiam levar até uma vantagem chave na guerra. Aventureiros de grande reputação podem ser envolvidos em uma busca do tipo, seja como peões involuntários ou como uma força perseguindo seus próprios fins.

Campo de Batalha Cósmico

A Guerra do Sangue assoma ao longo do comprimento do Rio Estige. Confrontos diretos entre diabos e demônios irrompem em suas margens, tornando qualquer Plano Inferior tocado pelo Estige um campo de batalha em potencial.

Os diabos veem lutar contra os demônios em Avernus como um benefício certo. Ainda que a maioria dos diabos mortos aqui seja destruída para sempre, o acesso rápido a suprimentos e apoio dos Nove Infernos muda a maré drasticamente contra os demônios invasores. Além disso, a probabilidade de uma

Há muitas teorias acerca do motivo do nome de Guerra do Sangue, mas eu acredito que isso se deva pelo fato das ramificações do Rio Estige agir como veias sanguíneas que bombeiam o conflito por todos os Planos Inferiores.

Navegando o Estige

O Rio Estige frustra qualquer tentativa de mapeá-lo ou predizer seu curso. Ainda que qualquer um possa tentar navegar por ele, apenas merrenoloths, os yugoloths barqueiros do Estige, podem contornar perfeitamente as águas traiçoeiras do Estige. Por um preço, merrenoloths podem carregar qualquer um rápida e seguramente através das fronteiras planares. Quanto maior à distância e mais perigosos forem os passageiros, maior o preço.

Ficar perdido enquanto navega o Estige não é o único perigo presente. Apenas provar ou tocar em suas águas faz com que a maioria das criaturas fique atordoada, e beber de verdade ou ser imerso por muito tempo pode tornar esta condição permanente, tirando de uma criatura todas as suas memórias. Corruptores não temem serem expostos momentaneamente ao Estige, mas - com exceção dos hydroloths, merrenoloths, e amnizus - mesmo eles não podem reter suas memórias se beberem do Rio Estige ou nadarem por muito tempo em suas águas.

morte permanente compele os diabos lutando em Avernus a manter a máxima prontidão e coordenação. Diabos feridos recuam, sabendo que novos reforços podem continuar a lutar. Hordas de lêmures, diabos que são permanentemente destruídos apenas se expostos a energias sagradas, são utilizadas para conter as incursões demoníacas. O terreno de Avernus é completamente mapeado e preenchido com pontos de emboscada, fortalezas e outras medidas defensivas.

Mais importante, os demônios que são mortos e enviados de volta ao Abismo retornam para suas peregrinações caóticas nesse reino. Um lorde demônio é assim duramente pressionado a manter uma horda coesa ao sofrer baixas. Se os demônios estendeu uma defesa tenaz até os planos além de Avernus, eles poderiam manter os demônios longe da porta do Inferno, mas tal estratégia colocaria uma grande pressão sobre os suprimentos, reforços e integridade da sua unidade. Embora os demônios localizados em tais lugares se recuperem, suas armas, armaduras e outros materiais permaneceriam perdidos.

Legiões dos Condenados

A maioria das forças dos Nove Infernos está agrupada em três tipos de legiões, cada uma executando uma função em repelir os demônios invasores. Diabos incompetentes ou fracos preenchem as legiões de base, compostas majoritariamente por hordas de lêmures e nupperibos. Eles são enviados como uma tática de contenção, servindo como bucha de canhão para atrasar os avanços das hordas demoníacas enquanto as legiões da lâmina organizam seu contra-ataque e as legiões do escudo estabelecem suas defesas. Cada legião dentro de uma categoria tem um nome distinto e apavorante na língua Infernal. Quando traduzidos para o Comum, esses nomes são frequentemente descritivos do prestígio da legião ou da capacidade de batalha, como os nomeados abaixo.

Legiões de Base. Erro no Sistema, Lapso Momentâneo de Progresso, Casualidade Iminente, Último na Linha de Cura, Não Vale o Esforço

Legiões do Escudo. Momento de Silêncio, Bem vindo aos Infernos, Em direção ao Inimigo, Fim da Linha

Legiões da Lâmina. Execução Infalível, Maldito Bem, A Lâmina Pendurada, Resultado Inevitável, Um Gosto por Carnificina

O Ponto de Vista Diabólico

Minhas legiões são a única coisa entre seus preciosos Sete Paraísos e a fome infinita do Abismo. Eu não caí para as garras do mal. Eu me levantei para carregar um fardo cósmico.

— Zariel, Arquiduquesa de Avernus, anja anciã de Celéstia.

Ainda que os fatos básicos da Guerra do Sangue não sejam assunto para debates, existe um conjunto de teorias que tentam explicar por que o conflito surgiu inicialmente.

Os diabos lutam como uma questão de orgulho, misturada a um ressentimento ardente pela ordem cósmica se recusar a reconhecer seus papéis como administradores do multiverso.

Para o modo de pensar dos diabos, os Nove Infernos são a linha de frente na guerra dos demônios contra toda a criação, e o destino do cosmo depende da habilidade dos diabos em conter a invasão e enviar os demônios de volta ao Abismo.

De fato, os diabos acreditam que os demônios teriam varrido o multiverso há muito tempo, não fosse pelo inabalável preceito de ordem que guia as ações dos lideres infernais e seus exércitos. Se necessário, um general não deve hesitar em sacrificar legiões inteiras para parar um avanço inimigo ou abrir um buraco em uma falange inimiga. A disciplina de ferro combinada com um foco implacável na vitória a qualquer custo é o que alimenta a máquina de guerra dos demônios.

Todo diabo tem um orgulho sombrio em seu serviço na Guerra do Sangue. Converse com um por um curto

tempo, e ele revelará as cicatrizes ganhas durante seu tempo em Avernus e contará histórias sobre as grandes batalhas que presenciou. Converse um pouco mais, e ele lhe informará que você está vivo apenas por causa dos esforços heroicos dos diabos. Se há realmente justiça no mundo, ele lhe diria, o multiverso deveria se curvar aos Nove Infernos e agradecer pelo papel dos diabos em preservar o cosmo.

O Ponto de Vista Demoníaco

Por que nós descemos até os domínios de nossos *odiados inimigos? Porque é onde a batalha está!*

— Zaadaaak, demônio do Abismo

A maioria das outras criaturas acredita que os demônios são pouco mais do que máquinas estúpidas de destruição e violência. Se esta suposição fosse verdadeira, a Guerra do Sangue teria se encerrado a muito tempo, uma vez que o gênio tático e estratégico dos arquidiabos teria feito um trabalho rápido das hordas que surgem do Abismo. De fato, mesmo que os demônios sejam essencialmente caóticos, sua maldade combina com essa perspectiva para produzir uma astúcia diabólica e sutil. Lordes demônios e outras entidades poderosas exercem um controle sobre seus exércitos que permitem que as forças consigam resultados que estariam além da capacidade de uma turba sem liderança. Para os demônios que possuem inteligência o suficiente para apreciar o seu papel nisso, a Guerra do Sangue oferece uma fonte infinita de diversão apoiada pelo ressentimento por uma ordem cósmica que se recusa a admitir sua superioridade.

Como o diabo supõe, os demônios invadem Avernus por ser facilmente acessível a partir do Abismo. Contudo, alguns sábios e demonologistas sustentam que mesmo se não fosse esse o caso, os Nove Infernos ainda seriam o alvo primordial dos demônios. Se os demônios enviassem uma grande força para invadir outros reinos, diz essa teoria, os diabos seriam capazes de mobilizar aliados de todos os planos para se levantar contra o Abismo

Yugoloths: Aliados Inconstantes

Os Yugoloths são agentes fundamentais em ambos os lados da Guerra do Sangue. A morte de um yugoloth é insignificante quando ocorre no Abismo ou nos Nove Infernos, e assim esses mercenários dão tudo de si em qualquer batalha, mesmo quando isso significa lutar contra outros yugoloths. Tanto demônios e quanto diabos sabem que a lealdade de um yugoloth está sempre à venda - mesmo durante um conflito no campo de batalha - e um yugoloth nunca concorda com um contrato que o proíba de buscar uma oferta melhor. Esse conjunto de circunstâncias leva os exércitos infernais e abissais a carregarem baús de guerra na esperança de comprar os serviços dos yugoloths do outro lado. Os próprios baús de guerra tornam-se alvos altamente valorizados, o que, por sua vez, leva a medidas de proteção, como objetos de valor escondidos em mochilas de carga ou recipientes de tesouros vazios, usados para atrair o inimigo para uma armadilha.

Independente do lado que os contrata, yugoloths quase nunca lutam em seu plano natal na Gehenna, apesar do fato de que ambos os lados às vezes o atravessam e muitas batalhas da Guerra do Sangue ocorrerem lá. Um yugoloth morto em Gehenna não pode ser restaurado de volta à vida, exceto através de um ritual excepcional, então o montante exigido para aliciar um deles a lutar em seu plano natal é astronômico... e realizar tal barganha sempre atrairá a atenção dos ultroloths.

Os planos existem em um estado precário. Um evento aparentemente pequeno pode ecoar através dos mundos e alterar o Equilíbrio. Minha tarefa é manter um dedo em cada prato da balança, garantindo que ela nunca se altere de forma violenta.

e acabar com sua ameaça para sempre. Em vez disso, enquanto os demônios focarem a maior parte de suas forças na soleira dos Nove Infernos, reinos como os Sete Paraísos e Bitopia ficam relutantes em empenhar ajuda para defender um plano que é inimigo de tudo o que eles representam, auxiliando os demônios diretamente.

Indo além, os demônios assaltam os Nove Infernos repetidamente não apenas por ele ser a maior ameaça ao seu domínio, mas porque focar em qualquer outro lugar os jogaria nas mãos dos diabos.

O Equilíbrio

Tanto os diabos quanto os demônios visualizam suas próprias versões do futuro do multiverso - um cosmo no qual um lado ou o outro triunfa na Guerra do Sangue e governa por toda a eternidade. Um terceiro ponto de vista existe, mantido por aqueles que assumem ambos os lados e se esforçam para garantir que nenhum dos resultados chegue a acontecer.

Os adeptos deste ponto de vista referem-se ao conceito que eles adotam como o Equilíbrio, e eles buscam manter um balanço em todo o cosmo acima de tudo. Mordenkainen e seus compatriotas estão entre os mais notáveis devotados a isso. Uma vez que uma apreciação verdadeira do Equilíbrio e suas implicações requer uma compreensão dos eventos em um nível cósmico, são raras as pessoas ou entidades que abraçam completamente a ideia. Estes poucos, contudo, integram uma força poderosa que pode misturar poder marcial e mágico para manter os extremistas da Guerra do Sangue na linha.

Para um observador externo, um discípulo do Equilíbrio pode agir de forma cruel ou sem coração num dia, e de forma benevolente e protetora no próximo. Um seguidor do Equilíbrio pode ajudar a consignar uma cidade à dominação por um culto diabólico enquanto dirige cultistas demoníacos à outra. Por causa do Equilíbrio, o cosmos deve permanecer em um estado estático onde nem diabo nem demônio podem ganhar permanentemente a vantagem.

Guardiões do Equilíbrio algumas vezes recorrem a estratégias que parecem inexplicáveis para aqueles que não compreendem toda a situação. Um cruzado paladino pode ser desencorajado de perseguir e derrotar Demogorgon, porque fazê-lo enfraqueceria o Abismo o suficiente para permitir às forças dos Nove Infernos ganharem um ponto de apoio firme ali. Um adepto do Equilíbrio pode competir com um grande arcanista conforme ambos buscam por conhecimento de um ritual que iria inutilizar Asmodeus por um curto período de tempo. O arcanista acredita corretamente que realizar o ritual libertaria um mundo do plano material da mácula dos demônios, mas não entende que isso também traria um grave revés às forças que têm impedido os demônios de invadirem Avernus.

Aqueles que juraram manter o Equilíbrio fazem inimigos aonde quer que vão, pois as razões completas para agirem da maneira como agem nem sempre são aparentes. O fato de que alguns desses adeptos abraçam o Equilíbrio para promover suas buscas pessoais pelo poder torna impossível contar com eles como aliados com total clareza.

Lordes dos Nove

De seu trono no fundo dos Nove Infernos, Asmodeus comanda uma enorme burocracia ligada a um gigantesco aparato de guerra dedicado a rechaçar os demônios que invadem o reino mais elevado de Avernus, e levar a luta para os outros planos, incluindo o Abismo, sempre que a oportunidade surge.

Asmodeus e os outros arquidiabos governam sobre as nove camadas que compõem os Infernos. Os lordes diabos formam uma hierarquia que é tanto rigida quanto frágil. Ainda que Asmodeus seja mais poderoso do que qualquer outro lorde diabo, ele deve estar constantemente atento da traição dentro de suas fileiras. Poder-se-ia dizer que o verdadeiro governante nos Noves Infernos é o imenso conjunto de regras e regulamentações que ditam como todos os diabos, até mesmo Asmodeus, dizem se portar.

Camadas e Governantes dos Nove Infernos

Camada	Nome da Camada	Governante
1	Avernus	Zariel
2	Dis	Dispater
3	Minauros	Mammon
4	Flegetos	Belial e Fierna
5	Estígia	Levisto
6	Malebólgia	Glasya
7	Maladomini	Belzebu
8	Cánia	Mefistófeles
9	Nessus	Asmodeus

Asmodeus

Eu literalmente me sento abaixo de oito camadas *de entidades, ardilosas e ambiciosas que representam a ordem primária impregnada do mal. O caminho deste reino leva a um poço infinito de caos e maldade. Agora, diga-me novamente como você e sua turma são as vítimas dessa eterna luta.*

— Asmodeus se dirigindo ao júri celestial, em *O Julgamento de Asmodeus*

Asmodeus é um estrategista e orador sem igual. A mais épica de todas as suas conquistas está registrada em O julgamento de Asmodeus, uma peça baseada em eventos supostamente verdadeiros, conforme pesquisado pelo bardo aasimar Anodius.

Em tempos ancestrais, conforma a Guerra do Sangue se inflamava, os anjos do bem e da ordem que viviam no Monte Celéstia emitiram um decreto acusando Asmodeus de crimes terriveis. Ultrajado por tais declarações, o Lorde dos Nove Infernos solicitou o direito de responder às declarações perante seus acusadores. Os anjos, ainda que chocados por sua imprudência, aceitaram seu pedido e concordaram em ouvir a barganha que ele propôs. Ambos os lados, ele sugeriu, deveriam apresentar seu caso a Primus, lider dos modrons. Como uma criatura de ordem absoluta, Primus poderia ser confiável para emitir um veredito justo e imparcial. Asmodeus esboçou um contrato para selar o acordo, e os anjos - após analisarem cuidadosamente os termos - concordaram com o julgamento.

Quando testemunhou perante Primus, Asmodeus atribuiu suas ações aos ditames da ordem e à sobrevivência do cosmos. Ele admitiu que inclinava os mortais ao mal, mas ele e seus servos nunca quebraram um contrato e explicavam os termos claramente. Ele não obedecia às regras da ordem ao fazer isso? Não seria então a ambição mortal, e não a enganação infernal, que levava tantas almas a se perderem?

Asmodeus também apontou que todas as almas colhidas do Plano Material eram enviadas para servir nas legiões infernais que repeliam as ondas infinitas do Abismo. Não estariam estas almas sendo bem utilizadas contra as hordas demoníacas, um poder que se não fosse barrado poderia varrer o universo de toda ordem e bondade?

Ele ainda afirmou de que estava preso às regras e tradições dos Nove Infernos, compelido a aderir à ordem e a manter o tráfico de almas dos demônios. Se ele violasse estas leis, ele não seria melhor do que os demônios que combatia. Mortais que recusavam uma oferta de um demônio eram deixados em paz, de acordo com as regras. Aqueles que fechavam negócios com seus seguidores e então, de alguma forma, viravam este contrato contra os diabos eram dispensados de seus débitos. Um contrato é a lei, e a lei é um contrato.

Primus pesou as palavras de Asmodeus, e ouviu pacientemente enquanto anjo após anjo testemunhava seus crimes. Horas viraram dias, e dias viraram semanas, conforma mais e mais dos seus pecados eram registrados na corte.

Mas mesmo a paciência de Primus tem limites, e uma hora, informaram aos anjos remanescentes que estavam ansiosos por testemunhar de que apenas mais alguns seriam autorizados a falar. Uma briga começou quando um dos anjos, Zariel, abriu caminho para o frente e exigiu ser ouvida. Quando a briga se transformou em uma batalha, Asmodeus olhou com um sorriso.

No fim, Primus se recusou a emitir uma sentença definitiva. Ele repreendeu os anjos por se rebaixarem a disputas internas, mas não puniu Asmodeus por seus métodos malignos. Ele, no entanto, ordenou que Asmodeus carregasse para sempre um poderoso artefato, o Bastão de Rubi, que garantiria sua adesão à lei. O artefato, que permanece ao lado de Asmodeus desde então, concede a ele e seus subordinados o direito de entrar em contratos com mortais por as almas, mas desencadeia uma punição inevitável a qualquer demônio que viole tal contrato.

Aquele Que Deveria Governar

Asmodeus quer governar o cosmos. Sob sua vigilia, ele acredita, o universo seria levado a um estado perfeito e intocado, com cada criatura posicionada em seu lugar dentro da hierarquia infernal. Guerras acabariam, e cada criatura teria um propósito a seguir. O universo seria uma utopia, ou ao menos da forma como Asmodeus enxerga uma.

Claro, da forma como ele vê isso, Asmodeus é o único com o carisma, força, e discernimento necessário para guiar este futuro ideal. Seus rivais são inferiores que, se deixados à própria sorte, iriam transformar o cosmos em um turbilhão infestado de demônios. Os poderes do bem são tolos sentimentais, muito delicados e suaves para fazer o que deve ser feito. Em sua mente, Asmodeus foi escolhido pelo universo para protegê-lo da aniquilação.

Se Asmodeus fosse menos capaz, sua arrogância teria levado a sua ruína há muito tempo. Ainda assim ele se senta no topo do seu trono, tendo frustrado toda conspiração montada contra ele. Uma vez ele entrou no covil de um de seus inimigos em Monte Celéstia e sobreviveu utilizando nada mais do que suas palavras e sua astúcia. Mesmo seus inimigos mais ardentes devem admitir à contragosto que suas habilidades e competências são ímpares.

Poder Sem Limites

Diferente dos outros Lordes dos Nove, Asmodeus não possui uma quota de almas a preencher. Qualquer alma recrutada por qualquer habitante dos Nove Infernos está também juramentada ao seu nome, e um culto dedicado a qualquer outro diabo é também dedicado a ele. Por não precisar gastar seu tempo cortejando mortais, ele se concentra em manipular semideuses e seres de patamar similar. Ocasionalmente, ele atrai tais seres a um contrato e adiciona um novo e único diabo às fileiras do inferno. Sua recruta mais recente é Zariel, uma antiga anja. Sua suposta filha, Glasya, é considerada por alguns sábios como uma entidade divina de origem desconhecida.

Lorde de Nessus

Asmodeus reside em Nessus, a camada mais ao fundo dos Nove Infernos. Por planejamento, o local é desprovido de atividade, já que a Asmodeus valoriza sua privacidade e segurança. O ambiente é um descampado rochoso, entrecruzado por fissuras profundas e sem estradas, pontes e outros meios de passagem. Asmodeus habita em uma grande fortaleza em algum lugar no descampado, no fundo de seu fosso mais profundo. Apenas seus seguidores mais confiáveis e conselheiros mais importantes sabem o caminho para lá. Ele permanece no interior, confiando em mensageiros e magia para transmitir seus ditames.

Zariel

CONTINUE DESPERDIÇANDO MEU TEMPO COM SUAS PALAVRAS *inúteis e morra ou una-se a minha junta de guerra e viva. Escolha rapidamente. Eu tenho um plano a conquistar.*

— Zariel dirigindo-se a emissários de Dis

Zariel uma vez foi um anjo, mas sua natureza impetuosa e amor pela batalha a levaram à queda. Em sua vida anterior, ela estava encarregada de observar as batalhas em Avernus e traçar seus progressos. Por esta exposição, ela tornou-se obcecada pela Guerra do Sangue, e uma sede de batalha cresceu dentro dela de uma forma que ela não podia ignorar. Com o tempo, ela tornou-se frustrada por ela e os outros anjos serem forçados a permanecerem como espectadores enquanto os diabos e demônios batalhavam. As hostes de Monte Celéstia, ela acreditava, poderiam descer sobre Avernus em massa e varrer ambas as hordas do mal do cosmos se elas desejassem.

Após seus pedidos repetidos para juntar-se à contenda serem negados, a frustração tomou conta dela, que atirou-se na Guerra do Sangue. Acompanhada por uma multidão de seguidores, ela abriu caminho através de uma legião de diabos antes que seus números a sobrepujassem. Uma delegação de diabos dos ossos, enviada depois ao local por Asmodeus, resgatou sua forma inconsciente de debaixo de uma pequena montanha de inimigos mortos. Após autorizá-la a se recuperar nas profundezas de Nessus, Asmodeus instalou-a em Avernus como sua nova campeã e lorde daquela camada.

Uma General de Combate

Quando Zariel suplantou o corruptor do fosso Bem como governante de Avernus, esta mudança assinalou uma grande virada nas táticas diabólicas. O temperamento

Tiamat Aguarda e Observa

A Rainha dos Dragões reside em Avernus. Seus covis ficam no topo de uma montanha elevada, com revoadas de dragões rodeando os céus para desencorajar qualquer incursão demoníaca. Por seu lado, os demônios evitam este local. As horas do Abismo aprenderam do jeito difícil que Tiamat e sua corte preferem ser deixados em paz. Ela parece desinteressada em se envolver na Guerra do Sangue.

A presença de Tiamat em Avernus tem confundido sábios a anos. Assim como os diabos, ela é incapaz de deixar o local por vontade própria. Ela deve ser invocada, mas apenas os mais poderosos rituais podem trazê-la ao mundo. Então, se ela está aprisionada aqui, como e por que isso ocorreu?

A teoria predominante sustenta que seu confinamento esteja relacionado ao final da longa guerra entre os dragões e os gigantes, e que ela teria sido confinada aqui através de uma maldição imposta por um esquecido deus dos gigantes, que ela matou. A maldição trouxe um fim à guerra, mas também desceu as cortinas sobre a era dos dragões e gigantes no Plano Material, abrindo o caminho para o crescimento dos humanos, orcs, anões, elfos, e outros povos. Se Tiamat retornasse ao mundo material, este evento poderia desengatilhar, ou ser o sinal para a retomada da guerra entre gigantes e dragões.

impetuoso de Zariel e suas manobras descuidadas contrastavam de forma gritante à abordagem de Bel, que se baseava em seus conhecimentos logísticos e táticos defensivos para realizar avanços firmes, porém lentos. Bel permanece como um de seus comandantes-chefes, e não desencoraja suas táticas temerárias na esperança de que ela irá superestimar suas forças e sofrer uma derrota que leve a sua remoção.

Por hora, contudo, os diabos estão lutando com uma fúria insana sob seu comando. Zariel lidera suas ofensivas em pessoa, e sua determinação inflexível, aliada à habilidade de luta de seus subordinados, expulsou quase todos os invasores demoníacos de Avernus.

A General dos Guerreiros

Zariel não é uma política. Ela vive para lutar e baseia sua avaliação daqueles que encontra na combinação de suas habilidades de combate e sua disposição de usá-las. Aos olhos de Zariel, o entusiasmo e a fúria são tão importantes em uma luta quanto a disciplina de ferro e o treinamento extensivo.

Essa perspectiva fez dela uma espécie de pária política, uma vez que ela rejeitou aberturas de alianças de outros lordes dos Nove e preferiu aumentar as fileiras de seus exércitos através do recrutamento agressivo de almas mortais. Seus agentes oferecem como dons habilidade e coragem marcial para qualquer um que esteja disposto a negociar. Zariel precisa de almas que anseiem provar seu valor em batalha.

Senhora da Ruína

Zariel governa sobre as ruínas que Avernus se tornou. Antigamente ele era um reino movimentado, preenchido de cidades, postos de comércio, e outras estruturas, mas a recente atividade na Guerra do Sangue a reduziu a um campo queimado. As poucas estruturas que ainda mantêm-se de pé são cidadelas construidas pelos diabos para repelir atacantes, a serem reconstruídas a cada vez que as linhas de frente da guerra se movem. Os diabos estão no controle de Avernus atualmente, embora a luta continue (como sempre) em locais isolados por toda a camada.

Aventureiros capazes de evitar os outros ocupantes podem encontrar tesouros dentro de algumas ruínas, embora devam se arriscar à margem do conflito em atividade para ter alguma esperança de encontrar lugares que ainda não foram saqueados.

Muitas das cidadelas ativas em Avernus elevam-se sobre o Rio Estige ou cercando portais para outros planos ou para Dis. Um amnizu preside sobre cada locação, dirigindo os lêmures que emergem do Estige, organizando forças contra os invasores e impedindo viagens não autorizadas.

Dispater

O cosmos é um grande jogo. Aquele que conhece *melhor suas regras deve ganhar o prêmio.*

— Dispater

Dispater é o principal negociante de armas dos Nove Infernos, e talvez o maior fornecedor de armas em todos os planos. Como o lorde de Dis, ele supervisiona uma operação de mineração e fundição que continuamente produz armas e armaduras. Usando algumas dentre o grande número de técnicas secretas que Dispater descobriu durante a sua vida, as fundições de Dis produzem armamentos mortais que ajudam a conter a maré abissal. A luta requer reforços constantes, criando um apetite voraz pelos produtos das minas de ferro em Dis e das oficinas na metrópole que compartilha o nome da camada.

Dispater não confia em ninguém e odeia surpresas. Desde a ascensão de Zariel ao poder, ele passou a habitar nas bibliotecas dentro de seu palácio de ferro. Ele emprega uma rede de espiões e informantes para vigiar qualquer um que possa ameaçá-lo, uma medida de sua grande paranoia. Dispater criou uma armadura de adamante para si mesmo, imbuida com encantamentos feitos para frustrar magias e mantê-lo seguro em qualquer ambiente, não importa o quão hostil. Ninguém pode ter noção de todas as suas caracteristicas, uma vez que foi criada usando métodos que apenas ele domina.

A paranoia de Dispater afeta tudo o que ele faz. Por exemplo, ele frequentemente despacha ordens e outras missivas marcando sua mensagem nas costas de um diabrete, que usa um colete de couro que esconde a mensagem. As amarras do colete são tricotados no coração do diabrete e, se as vestes forem removidas por alguém que não seja o destinatário pretendido, esse ato mata o diabrete e faz com que seu corpo se desintegre antes que a mensagem possa ser lida.

O lorde de Dis mede todas as coisas pelo conhecimento que elas contêm e os segredos que possam ser retirados delas. Ele anseia por resolver todos os mistérios do cosmos, uma busca que pode parecer audaciosa para alguém que não seja um ser imortal. Qualquer sugestão de um segredo que permaneça oculto chama sua atenção, e uma descoberta que poderia inclinar a balança a seu favor pode ser o suficiente para motivá-lo a agir contra seus companheiros Lordes dos Nove.

Devido a sua natureza reclusa, conseguir uma audiência com Dispater é extremamente difícil, sem quaisquer garantias de que qualquer correspondência realmente chega a ele.

O Maior Jogo

O comércio de almas da Dispater está preocupado principalmente com a aquisição de segredos. Seus diabretes vasculham o Plano Material em busca de qualquer conhecimento perdido que possa ajudar a colocar uma alma a serviço de Dispater. Tal segredo poderia ser um feitiço perdido procurado por um poderoso arquimago, que prometeria fidelidade a Dispater em troca do conhecimento, ou poderia ser a identidade do admirador secreto de um suplicante. Dispater e seus asseclas sabem que o valor de um segredo é uma questão extremamente subjetiva. Um

fazendeiro não tem nenhuma utilidade para uma magia arcana que poderia incinerar uma legião de guerreiros, mas a promessa de saber quais colheitas venderá melhor nos próximos anos pode fazer com que ele entre em um pacto infernal.

Para Dispater, toda a realidade é uma disputa jogada sob regras secretas. Se ele puder descobrir os principios que definem a verdadeira natureza do cosmos, ele pode descobrir como ascender ao topo da hierarquia dos Nove Infernos e, eventualmente, de toda a ordem planar. Ele cobiça as almas daqueles que buscam segredos e daqueles que têm informações úteis e sigilosas com as quais ele possa negociar.

Se você tiver que fazer um acordo com um diabo, Mammon pode ser sua melhor opção. Infelizmente, você precisaria da fortuna de uma dúzia de reinos para fechar o acordo se não quiser oferecer sua alma.

Mammon

MEU MONTANTE DE MOEDAS É MAIS CONFIÁVEL QUE qualquer lista de corações mortais ou almas imortais.

— Mammon

Mammon é o principal comerciante e o maior avarento dos Nove Infernos, e talvez a entidade mais rica em todos os planos. Como o lorde de Minauros, Mammon dirige o comércio de almas. Enquanto aqueles que venderam suas almas são reclamados pelos diabos com os quais barganharam, criaturas leais e más que não estão presas a qualquer contrato emergem do Rio Estige como lémures. Bandos itinerantes de traficantes de almas patrulham as margens do rio, colhendo os demônios recém-criados. Em sua chegada, cada alma passa pela capital de Minauros, a Cidade Afundada, e é registrada. A alma é então distribuida a quem quer que a reivindique, de acordo com contratos em vigor e leis em efeito. Mammon se apropria de todos os outros lémures para si e os vende para obter lucro.

Mammon acumulou um grande montante de tesouro, mas gasta apenas uma pequena porção dele para manter seus dominios. Como resultado, Minauros é um lugar fétido e miserável, suas estruturas caracterizadas por construção barata, materiais frágeis e feitura de má qualidade.

Tudo Tem um Preço

Mammom mede tudo em termos de seu valor em ouro. Ele se importa apenas com o ganho material que uma transação pode lhe fornecer. Ele nunca descansa, e passa cada momento acordado buscando meios para aumentar seu tesouro. Ele procura por todas as oportunidades para tornar seus processos mais eficientes, para que possa arrecadar mais e mais ouro em um determinado periodo de tempo.

A obsessão de Mammon por riqueza e eficiência faz dele uma entidade perigosa a qual suplicar. Ele entra em qualquer barganha com o objetivo de fazer lucro. Aqueles que desperdiçam seu tempo ou enrolam em suas negociações com ele estão predispostos a incorrer em sua ira. Se não conseguir um lucro aceitável em troca do tempo perdido, ele pode ao menos dar vazão à sua frustração ao transformar a parte infratora em uma poça de sangue gosmento.

Financiador dos Infernos

A riqueza de Mammon é sua maneira primária de exercer poder e influência. Ele oferece empréstimos monetários para outros diabos em troca de serviços, favores ou itens que deseja. De tempos em tempos, ele mergulha em seus cofres para atrair mercenários para garantir que um avanço demoniaco particularmente virulento seja interrompido - sempre na expectativa de que o atual lorde de Avernus transfira a pilhagem e saques obtidos dos demônios derrotados para ele.

Quando barganham com mortais, Mammon e seus servos podem oferecer uma riqueza irresistivel. Os diabos a serviço de Mammon carregam consigo A contabilidade e avaliação de todas as coisas, um manual que os orienta na avaliação do valor de uma alma em ouro ou outros bens. A quantidade de ouro necessária para incitar a ganância dos mortais é um minúsculo dreno para o tesouro de Mammon, mas as transações que ele e seus seguidores consumam atraem mais almas do que os esforços de qualquer outro Senhor dos Nove.

Um Reino Sucateado

A camada de Minauros oscila à beira da ruina. O reino é um grande pântano entremeado com cidades e fortalezas que precisam constantemente de reparos, manutenção e substituição. De tempos em tempos, estruturas construidas sobre esta camada são deixadas sem manutenção e eventualmente arrastadas para o lodo sem fundo do charco.

Mammon recusa-se a gastar uma moeda além do necessário para manter o mercado de almas funcionando na Cidade Afogada. Diabos e corruptores de outros planos reúnem-se aqui para negociar almas. O local fervilha pela movimentação conforme as caravanas chegam e partem e os mercadores pechincham pelas mercadorias. Edificios repousam a esmo sobre as ruinas daqueles que foram despejados na lama. As estradas são pouco mais do que enormes pedras afundadas no pântano, necessitando de constante substituição à medida que submergem lentamente até que a lama os consuma.

Fierna e Belial

UM PALADINO? QUE EXÓTICO! SENTE-SE, POR FAVOR. *Descanse. Conte-me sobre o deus que enviaria uma alma tão brilhante em uma jornada tão longa e escura.*

— Fierna

Nos reios flamejantes de Flegetos, Fierna e Belial governam em um estranho conjunto. Eles são vistos de várias maneiras entre os mortais: como mãe e filho, filha e pai, marido e esposa, ou governante e consorte, mas nenhuma dessas formas pode capturar a natureza paradoxal de sua parceria. Os Nove Infernos possui uma hierarquia na qual dois individuos normalmente não poderiam manter a mesma posição como governantes em uma única camada. Apesar disso Asmodeus permite que ambos clamem dominio sobre Flegetos como parceiros e rivais.

O carisma de Fierna, igualado apenas pelo de Asmodeus, faz dela uma manipuladora brilhante, capaz de preencher os corações mortais e imortais com qualquer que seja a emoção que ela escolha evocar. Belial, por sua vez, não tenta influenciar os outros

com suas habilidades interpessoais, focando-se nas obrigações de governar uma camada dos Nove Infernos. Os dois parecem odiar e admirar um ao outro em igual medida, e estão em constante competição. Toda vez que Belial supera Fierna, ela se livra de qualquer armadilha que ele tenha inventado. Fierna encena insurreições contra Belial, mas seus planos de contingência o resgatam de um possivel desastre. Outros diabos podem ganhar uma breve vantagem sobre os dois senhores por causa de suas lutas internas, mas sempre que surge qualquer ameaça real ao seu domínio, os aparentes inimigos cooperam para despachar os pretendentes de seu trono compartilhado.

Reino Flamejante de Prazeres Obscuros

A dupla governa sobre Flegetos, uma vastidão preenchida com vulcões imensos que expelem rios de lava em um mar de rocha derretida. O fogo que queima por Flegetos parece ser senciente. Ele salta sobre os intrusos, parecendo se deleitar em deixar criaturas e objetos em chamas.

Ao mesmo tempo, as chamas de Flegetos não causam nenhum dano aos moradores dos Nove Infernos. Mesmo diabos que são vulneráveis a fogo não sofrem nenhuma injúria ou dor pela exposição a ele. A cidade principal do reino, Abriymoch, é um palácio de prazeres de todos os tipos para diabos que estão desfrutando de um descanso de seus deveres. Abriymoch está repleto de versões diabólicas de tavernas, teatros, cassinos e outros entretenimentos. Em contraste com a rigida arregimentação do resto dos Nove Infernos, as leis que governam Abriymoch permitem que o lugar funcione como um carnaval no qual qualquer desejo desavergonhado pode ser realizado.

Justiça em Todas as Suas Formas

Flegetos é o centro do sistema judicial dos Nove Infernos, que é regido por Belial. Qualquer disputa sobre contratos, acusações de covardia em batalha ou abandono do dever, e outros encargos criminais são resolvidos aqui. A Corte Diabólica é uma instituição independente, respondendo apenas a Asmodeus. Este fato não desencoraja os diabos de constantemente planejar a introdução de novas leis ou abrir precedentes que considerem vantajosos. O funcionamento da corte e suas decisões são inteiramente dependentes das intricadas leis dos Nove Infernos, um código impossivelmente complexo desfigurado por múltiplas brechas e exceções que podem fazer qualquer contenda legal se arrastar por anos até que se alcance uma resolução.

Belial e seus subordinados também administram o procedimento que determina o destino dos diabos que estão na linha para a promoção ou rebaixamento. No ápice do processo, os candidatos se tornam vulneráveis às chamas de Flegetos através de um ritual especial projetado para essa finalidade. As chamas ou trazem agonia que reduz o diabo a uma forma mais fraca, ou alegria extática que o transforma em um ser mais poderoso.

Buscando Almas

Assim como os governantes das outras camadas, Belial e Fierna possuem uma quota de almas que devem preencher. Belial largamente deixa esta tarefa para Fierna, endereçando a ela até mesmo os mortais que entram em contato direto com ele. Fierna oferece a seus suplicantes o dom da influência pessoal, dotando-os com uma lingua macia e a habilidade de moldar a emoção dos outros conforme acharem adequado. Seus agentes tipicamente concentram-se em arrebatar mortais que já tentam manipular os outros. Mortais que estão desesperados para atingir posições de poder e status rogam por ela, bem como aqueles que - por qualquer que seja o motivo - precisam ser amados, temidos ou respeitados.

Fierna possui um interesse direto no comércio de almas. Seu intelecto prodigioso permite a ela selecionar as melhores informações no amontoado de relatórios gerados por seus agentes no Plano Material. Fierna algumas vezes assume pessoalmente um papel em dobrar as emoções de um mortal a sua vontade, como uma forma de entender melhor o funcionamento das mentes e corações mortais. O que ela ou Belial planejam fazer com seu conhecimento acumulado ninguém pode dizer definitivamente, mas rumores dizem que Fierna roubou os segredos de como viajar livremente entre os Nove Infernos e o Plano Material do arquilich Vecna. O fato de que os habitantes dos Nove Infernos levam estes rumores a sério é uma indicação clara do seu respeito pelo poder de Fierna.

Levisto

Ainda que o gelo possa aprisionar meu corpo, ele não pode fazer nada para conter a minha ambição.

— Levisto

Mesmo para os padrões alienígenas nos Nove Infernos, tanto o reino de Estigia quanto seu lorde, Levisto, ocupam posições intrigantes na hierarquia. Estigia é um descampado congelado de origem misteriosa, um mar agitado e turvo coberto de uma espessa camada de gelo. Aonde o gelo dá espaço para a água, icebergs imensos flutuam por correntes imprevisiveis. Levisto está dentro de um desses icebergs, aprisionado ali por Asmodeus por razões sobre as quais poucos podem sequer conjeturar.

Como parte da punição de Levisto, Asmodeus decretou que ele deve oferecer escapatória e segurança aos desesperados, especialmente para aqueles que temem por suas vidas. Um criminoso poderia rogar a Levisto na véspera de sua execução, por exemplo, concordando em trocar sua alma por uma dádiva que o permitiria escapar para segurança. Com nada para fazer em sua tumba exceto responder as súplicas distantes do Plano Material, Levisto tem atraído a devoção de uma enorme variedade de criminosos, patifes e vagabundos através de uma infinidade de mundos. Ele continua atingindo sua quota de almas, a despeito e por causa de sua falta de mobilidade. Estar aprisionado significa que Levisto pode focar toda sua atenção nesses assuntos, o que o permite atingir a excelência no que faz.

Um Reino Disputado

Levisto nem sempre foi o lorde de Estigia. O arquidiabo Gerião governou anteriormente essa camada. Os dois competiam constantemente pelo controle de Estigia. O conflito terminou quando Asmodeus aplicou sua punição em Levisto, que foi congelado logo após sua última vitória sobre Gerião. O lorde destronado ainda conspira para suplantar Levisto como governante do reino, mas ele não pode afetar diretamente seu rival, uma vez que o gelo que aprisionou Levisto é imune a danos.

A violência, contudo, ainda é uma opção viável de Gerião contra os servos de Levisto. Desse modo, Estigia se tornou um reino em uma loucura de guerra. Qualquer diabo ligado a um dos dois arquidiabos que não estejam sendo necessários para servir na Guerra do Sangue engaja-se em escaramuças constantes através do gelo, e yugoloths e outros mercenários pelos planos exercem um papel chave nessa contenda. Ambos os lados eventualmente empregam aventureiros para buscar

pelo conhecimento que poderia libertar Levisto ou que permitiria a Gerião derrotá-lo e ascender à posição de um lorde.

Gerião preenche suas responsabilidades no comércio de almas cortejando continuamente aos mortais através de seus agentes, oferecendo-lhes força superior e grandes proezas físicas em troca de sua lealdade.

Um Descampado Congelado

Cada uma das outras camadas dos Nove Infernos possui uma função relacionada aos esforços de guerra, indústria, administração, ou comércio, mas Estígia é uma expansão de território indomável e desaproveitado. Ainda assim, ele possui seus usos. Todos os tipos de bestas improváveis vagam pelo território congelado e nadam pelos mares, incluindo remorhazes, krakens, mamutes, e até mesmo algumas tribos de gigantes do gelo. Estes habitantes não têm medo de nenhuma outra criatura, incluindo diabos, o que faz do local um campo de testes ideal. Diabos menores que precisam melhorar suas habilidades de combate ou aprimorar sua resistência antes de reportarem-se a Avernus em função da Guerra do Sangue passam o tempo em Estígia. O ambiente cruelmente frio, combinado com a constante ameaça de ataques, ajuda comandantes a avaliarem suas tropas e posicioná-las dentro das várias legiões conforme apropriado para as habilidades que demonstrarem.

A presença de tantas criaturas nativas do Plano Material levou à especulação de que Estígia nem sempre foi uma camada dos Nove Infernos, tendo sido anteriormente um mundo dentro do Plano Material. É dito que seus habitantes, enfrentando a aniquilação, prometeram suas almas e seu mundo a Asmodeus em troca de um porto-seguro - e consequentemente Asmodeus manteve sua parte no trato transportando o mundo para os Nove Infernos. O arquimago Tzunk tem pesquisado ostensivamente o tópico, mas ainda não encontrou qualquer evidência que confirme realmente o ocorrido. Se a suposição for verdadeira, então as riquezas desse mundo devem jazer abaixo de milhas de gelo e submersas em mares gelados infestados de monstros.

Glasya

É claro que amo meu pai. Sem ele, contra quem eu iria lutar?

— Glasya

Malebólgia é a prisão dos Nove Infernos, e nesta camada reside sua criminosa mais infame. Glasya, a filha rebelde de Asmodeus, governa o local e rege as punições aplicadas aos diabos que fogem se suas tarefas designadas. Estes fora-da-lei são julgados em Flegetos e, se considerados culpados, são despachados a Malebólgia para enfrentar anos de tormentos. Glaysa ser tanto a carcereira quanto a criminosa mais notória dos Nove Infernos é a evidência de que, nos reinos infernais, o crime compensa desde que você evite ser condenado.

Prisão e Câmara de Tortura

Malebólgia consiste em uma montanha escalonada infinitamente grande. Pedregulhos e outros detritos cascateiam de suas alturas em avalanches frequentes. Algumas das estruturas aqui foram erguidas em cima de pilares de adamante incrustados na montanha, e que podem suportar os golpes constantes, embora as plataformas que eles suportam oscilem sob a força do ataque. Os demônios condenados são normalmente presos em jaulas, que são baixadas em correntes para pender sob as plataformas. Dessa posição, os prisioneiros são continuamente espancados pelas avalanches de Malebólgia, que causam ferimentos agonizantes, mas nunca fatais.

Algumas localizações nas montanhas são protegidas das avalanches de pedra por estruturas que possuem projeções em declive, de forma que as avalanches circulam as áreas protegidas abaixo delas. Trincheiras e túneis cobertos tornam a viagem entre as localizações possível, se forem perigosos.

Diabos e Gênero

Para um diabo, gênero é insignificante. Diabos não podem gerar uma nova vida através de meios físicos: um novo diabo surge apenas quando uma alma é corrompida ou reclamada em uma barganha, e o gênero do mortal que forneceu a alma é imaterial. Diabos que se apresentam perante mortais provavelmente assumem uma aparência (incluindo um gênero discernível) de acordo com o que aqueles mortais acreditam ser verdadeiro. Gênero (e as suposições que os mortais fazem sobre isso) é apenas outra ferramenta que os demônios utilizam para conseguir aquilo que querem.

Diabos que são conhecidos e nomeados pelos mortais geralmente aceitam o gênero designado a eles, mas não estão restritos por esta classificação. Histórias contadas pelos mortais sobre os Lordes dos Nove podem colocar Glasya como filha de Asmodeus e Belial como o consorte de Fierna, mas tais expressões não abrangem a complexidade de relações peculiares formadas por seres de maldade imortal.

Uma Iconoclasta Singular

De todos os lordes dos Nove, Glasya é a mais imprevisível. Ela ostenta as regras da tradição e torce a lei sem quebrá-la. Ela deleita-se em chocar os outros, jogando insinuações que os pegam desprevenidos. Mortais que vão contra adversidades esmagadoras com um plano audacioso atraem sua atenção e podem ganhar seu respeito e patronato.

A razão por trás da ascensão de Glasya dentre os lordes é objeto de muitos debates sussurrados nos Nove Infernos. É de conhecimento geral que Asmodeus apresentou Glasya aos Lordes dos Nove como sua filha, e, ela visitou os Nove Infernos em seu nome. Enquanto isso, ela colocou seus próprios planos em movimento, para grande surpresa dos outros arquidiabos. Mesmo antes de Glasya assumir o comando de Malebólgia, ela estabeleceu o primeiro sindicato do crime organizado nos Infernos, usando seus seguidores para comprar almas em seu nome enquanto pagava por elas com um montante de moedas sem valor.

O tempo todo, a intenção de Asmodeus era que Glasya agisse por si só, ou era Glasya rebelde e inteligente o suficiente para desafiar seu pai com sucesso? Foi a ascensão de Glasya ao poder um benefício imprevisto de suas maquinações, ou é um grande embaraço para Asmodeus? Provavelmente apenas os dois sabem a verdade.

Legiões de Cunhadores

Tomando como base as legiões da escória, da lâmina e do escudo, nas quais os exércitos dos diabos são agrupados, Glasya estabeleceu uma nova categoria de “legião” para realizar seus planos por lucro e poder: a Legião dos cunhadores.

Os membros das legiões de cunhadores de Glasya operam de forma similar às guildas de ladrões do Plano Material. Eles possuem uma vantagem critica comparados ao seus contemporâneos mortais: o

conhecimento de Glasya sobre as leis. Ela sabe que em muitos casos, procedimentos que os diabos observam e seguem como leis são apenas tradições, e falhar em obedecer uma tradição não acarreta punições, de acordo com a lei dos Infernos.

O esquema de Glasya envolvia o uso de moeda falsa para comprar almas em Minauros, vendendo-as logo depois para obter um lucro incrível. Quando a verdade sobre seus negócios veio à tona, ela defendeu suas ações com base na definição legal de uma moeda como cunhada em Minauros.

De acordo com a lei, a composição de ouro de uma moeda era estritamente definida no momento de sua criação, mas nenhuma lei regia o estado de uma moeda depois que ela deixava a casa de cunhagem. Contanto que fosse feita na casa da moeda, seria dinheiro legalizado.

Glasya contornou a lei transmutando chumbo em ouro, depois tendo moedas cunhadas com essa substância. Após ela ter seu dinheiro reivindicado e suas legiões de cunhadores terem gasto isso com suas compras, a mágica expirou e o ouro se tornou chumbo novamente.

Asmodeus, ainda que não pudesse punir Glasya por quebrar a lei, decidiu discipliná-la através de algo que apenas ele poderia fazer: tornando-a um arquidiabo. Ele calculou que, agora que ela estava efetivamente atada a uma única camada dos Infernos e sobrecarregada com as responsabilidades em seu cargo como carcereira, suas ambições seriam mantidas em cheque.

Uma Esfera de Influência Irônica

Para tornar a carga de trabalho de Glasya ainda mais pesada (e para servir como uma forma de punição irônica), Asmodeus decretou que Glasya poderia atrair almas para os Nove Infernos apenas por meio de questões de contratos, barganhas e legalidades. Ela e seus agentes oferecem aos suplicantes mortais conselhos sobre como manipular ou contornar a lei, ou ajudam a identificar cláusulas de fuga - tudo para garantir que tudo o que eles desejam possa ser obtido sem violar um precedente legal.

Seus suplicantes desejam poder, dinheiro, e amor, mas querem adquirir isso através dos laços da lei. Um príncipe ambicioso que está intitulado pela lei a herdar a riqueza de seus pais mas que não deseja matá-los pode pedir por ajuda, e os agentes de Glasya providenciam isso arranjando para que morram em um acidente.

Uma parcela notável dos suplicantes de Glasya são almas que ofereceram a si mesmos para outro Lorde dos Nove e quiseram desistir da barganha. Seus servos escrutinam cada contrato firmado pelos outros diabos e se aproximam de mortais cujos contratos possuem brechas. Em retribuição por lhe darem suas almas ao invés disso, estes individuos aprendem como quebrar contratos e anular qualquer que seja o preço que o contrato diz que devem pagar.

Belzebu

Através de suficiente graça e penitência, mesmo os *mais baixos podem se redimir. Eu não sou uma prova viva deste fato?*

— Belzebu

Maladomi já foi um reino fervilhante de cidades vibrantes e uma panóplia de ruas, jardins e pontes. Ele era o centro burocrático dos Infernos, aonde cada decreto, lei, e ordem eram obedientemente copiados e arquivados. A cada ano que passava, os diabos adicionavam mais fortalezas e arquivos a Maladomini para abrigar todos os seus registros.

Nunca se esqueça de que diabos podem mentir para você à vontade, mesmo que um prometa não fazê-lo. Apenas um contrato com o diabo em específico que está tentando conseguir sua assinatura pode fazer com que ele diga a verdade. Mesmo assim, ele se expressará de forma vaga para levá-lo a tirar conclusões errôneas.

E então ocorreu o maior ato de traição nos anais dos Nove Infernos. Naquela época, o arquidiabo Belzebu era tão poderoso que governava duas camadas dos Infernos, Maladomini e Malebólgia. Ele conspirou para derrubar Asmodeus e assumir sua posição, o que por si só não seria um crime. Entretanto, para colocar seus planos em ação, ele conscientemente adulterou documentos que passavam aos seus cuidados na intenção de confundir o aparato da burocracia. Antes que seus esquemas dessem resultado, ele foi descoberto e submetido a mais bizarra das punições.

Naquele tempo a muito passado, Belzebu acreditava que poderia fazer Asmodeus passar por incompetente e juntar forças para destitui-lo antes que os aliados de Asmodeus pudessem agir, mas seus cálculos falharam em não levar em conta a imprevisibilidade da Guerra do Sangue. Uma ofensiva súbita do Abismo atingiu Avernus justo quando Belzebu estava prestes a colocar seu plano em andamento. Belzebu ordenou que a maioria de suas ordens do escudo ficasse longe do combate, ao invés de ajudar a manter as linhas contra os demônios, de forma que pudesse usá-las para encenar seu golpe. A abstinência dessas legiões, contudo, possibilitou que a horda se aproximasse das soleiras de Dis.

Belzebu foi forçado a abandonar seus planos, percebendo que os Nove Infernos seriam de pouca utilidade se fosse abarrotado de demônios, e por fim uniu-se aos outros arquidiabos para repelir a invasão. Todavia, quando uma investigação dos eventos revelou sua traição, Belzebu não se submeteu à punição, e Maladomini foi arrasada pelo combate conforme os outros Lordes dos Nove tomavam partido contra o conspirador. A devastação resultante deixou a maior parte da camada em ruínas.

Após Belzebu ser sobrepujado e derrotado, Asmodeus despojou-o de seu papel de governante de Malebólgia, mas manteve-o a cargo de Maladomini, embora com um novo conjunto de obrigações. Asmodeus sabia que o intelecto superior de Belzebu e sua propensão a mentir fariam dele o representante ideal da burocracia dos Infernos no mundo mortal. Assim, para garantir sua lealdade enquanto tirava vantagem de seus talentos, Asmodeus decretou duas leis referentes a ele.

Primeiro, sempre que mentisse a um diabo, ele seria transformado em uma criatura gastrópode, horrendo para todos que o vissem, por um ano. Essa penalidade seria retroativa, abarcando incontáveis milênios de enganações e inverdades — e apenas recentemente Belzebu conseguiu expirar todas essas transgressões e retornou a sua antiga forma humanoide. Durante todo esse tempo, ele não disse uma mentira a outro diabo, e sua honestidade contínua é motivada pelo seu desejo de manter sua aparência atual.

Em segundo lugar, Asmodeus decretou que qualquer acordo fechado por Belzebu acabará em desastre para a outra parte envolvida. Por este motivo, outros diabos evitam formar alianças com ele, ainda que saibam que ele está compelido a não mentir para eles. Mortais, por outro lado, não sabem nada sobre a situação e continuam oferecendo suas almas a ele.

Com sua habilidade de maquinar neutralizada por essas limitações, Belzebu continua a garantir que a burocracia diabólica flua suavemente. Ele foca a maior parte de sua atenção em arrebanhar almas do Mundo Material, uma atividade para a qual seu talento em mentir encaixa-se bem.

Um Labirinto de Informação

Todo decreto, declaração política, tratado científico e qualquer outro documento dos Nove Infernos é registrado, copiado e organizado nos arquivos de Maladomini. Esses armazéns estão construídos muito abaixo no subsolo, de modo que permaneceriam intactos mesmo se a camada fosse atingida novamente pelo tipo de devastação que ocorreu quando Belzebu foi posto em seu lugar.

Cada documento nos arquivos é importante a sua própria maneira, e todos esses locais são fortemente guardados por diabos e armadilhas. Mesmo se pretensos ladrões conseguissem burlar as defesas, eles teriam que descobrir como se orientar no complexo sistema de classificação que marca a localização precisa de cada folha de papel arquivada lá dentro.

O Preço da Redenção

Belzebu e seus agentes recrutam mortais que estão desesperados por algum tipo de redenção, talvez a restauração de uma posição perdida ou a recuperação de recursos perdidos por conta de traição ou incompetência. Para essas pessoas que foram rebaixadas por eventos infelizes, Belzebu oferece meios sobrenaturais para readquirir sua reputação ou riqueza. O mercador falido desesperado por outra chance de fazer fortuna ou o guerreiro uma vez traidor ansioso por restaurar sua honra são exemplos de indivíduos com os quais negocia.

O que este povo não sabe é que Belzebu é um mestre manipulador. Ele orienta seus agentes a incluir cláusulas e especificações em contratos que enganam os incautos. Como os alvos de Belzebu estão normalmente desesperados, ele quase sempre barganha de uma posição privilegiada.

Embora Belzebu reclame um grande número de almas confiantes, quase todas são miseráveis incompetentes e patéticas, mais adequadas às legiões da escória, cuja única tarefa é morrer o mais lentamente possível para que possam retardar o avanço de um exército abissal.

Mefistófeles

Há poucos problemas que não podem ser resolvidos *pelo uso de um avassalador poder de fogo arcano.*

— Mefistófeles

Cânia, assim como Estígia acima dele, é um reino cruelmente frio de geleiras e tempestades uivantes de gelo. Mefistófeles mantém sua corte aqui, juntamente com os diabos de gelo que compõem o seu séquito. Operando de sua grande torre, a gelada cidadela de Mefistar, ele conduz uma série interminável de experimentos que expandem sua compreensão da magia arcana e dos planos da existência.

Os diabos negociam com os mortais para derrubar a ordem divina. Eles apostam em almas que de outra forma seriam arrebatadas pelos deuses ou seriam jogadas à deriva em algum outro lugar que não os Nove Infernos. Se você é uma criatura Leal e Mau, devotada a nenhuma outra entidade, o seu maldito espírito tem valor escasso.

Mefistófeles mantém seu reino castigado com tempestades devastadoras. Ele não recebe visitantes, e Asmodeus o encarregou de manter uma forte força de segurança em volta de Nessus. Os viajantes que não estão protegidos contra o meio ambiente, que é frio o suficiente para matar uma criatura em segundos, têm poucas chances de sobrevivência.

O melhor mago nos Infernos, Mefistófeles não suporta nada que comprometa seu foco intelectual. Ele odeia distrações e permite apenas que certos diabos falem consigo sem serem chamados antes. Ele é conhecido por desintegrar servidores por transgressões mínimas, e algumas vezes leva uma execução a cabo simplesmente por suspeitar que algum diabo está prestes a fazer algo para irritá-lo.

Mefistófeles é capaz de devotar quase todo seu tempo a sua pesquisa graças a lealdade de Hutijin, seu tenente principal. Ainda que Hutijin comande poder suficiente para ameaçar a posição de seu mestre, ele se contenta em permanecer como a mão direita do trono, pelo menos por enquanto.

Experiências no Desconhecido

Cânia é essencialmente um laboratório enorme. Mefistófeles e seus devotos preferem conduzir seus estudos em um deserto aonde possam liberar uma grande quantidade de energia arcana sem se preocupar em destruir nada importante. Experimentos envolvendo novas magias, novos itens mágicos e outras inovações para o arsenal infernal regularmente provocam cataclismos localizados neste local.

Esta atividade atrai inúmeros espiões a despeito do ambiente inóspito. Meramente observar os discípulos de Mefistófeles trabalhando pode fornecer pistas da natureza de sua pesquisa e das descobertas feitas por eles. Sua corte está constantemente em alerta para agentes de Dis, uma vez que incomoda fortemente a Dispater a possibilidade que Mefistófeles tenha qualquer retalho de informação que ele não possua. Um número de arquimagos renomados, incluindo Mordenkainen, algumas vezes foram até esse reino em busca de conhecimento perdido ou na esperança de confirmar uma teoria da magia arcana.

Guardião das Almas Arcanas

Mefistófeles e seus seguidores especializaram-se em atrair magos e sábios a fazerem pactos com os Nove Infernos. De todos os Lordes dos Nove, ele possui as cotas mais baixas, mas os padrões mais altos. Ele colhe as almas de magos talentosos e sábios perspicazes, exatamente o tipo de gente que precisa para levar suas pesquisas adiante. Curiosidade e ambição são fatores motivadores que levam essas almas a seu serviço — frequentemente, um mago que tem a oportunidade de

se unir à causa de Mefistófeles vê o convite como uma prova de ascensão para a grandeza.

O lado ruim desse arranjo é a verdadeira natureza de Mefistófeles, que fica aparente apenas após um novo contrato ser assinado. Ele pode ser encantador enquanto recruta uma alma diretamente, e seus agentes evitam fazer quaisquer promessas sobre suas ações ou atitudes. Contudo, uma vez que uma alma chega aos Nove Infernos para servi-lo, ela invariavelmente encara décadas de trabalho rotineiro e estudo tedioso.

Por conta disso, poucos que se unem às suas fileiras de arcanistas permanecem felizes com suas decisões, mas eles seriam bem orientados a não demonstrar qualquer descontentamento. Mefistófeles preenche seus contratos com cláusulas engenhosamente formuladas que o permitem aniquilar qualquer um de seus servos com uma única palavra. Como uma proteção adicional contra divergências, ele isola seus asseclas, permitindo que se reúnam em pequenos grupos apenas quando necessário para continuar seu trabalho. Mesmo assim, a lei de Mefistófeles proíbe tudo exceto a comunicação mais vital, limitada ao motivo de sua união. Alguns dos mais habilidosos, porém mais ingênuos dos antigos magos do Plano Material agora trabalham eternamente em Cânia, solitários exceto por seus livros, suas ferramentas e seus arrependimentos.

Depósitos de Conhecimento

Bibliotecas e outros locais aonde o conhecimento arcano é registrado ou contido estão espalhados por toda Cânia, principalmente para garantir que um único experimento desastroso em um local não destrua a evidência de todo o trabalho conduzido nas outras localizações. Em sua perseguição por ainda mais conhecimento, Mefistófeles combina seu intelecto prodigioso com sua natureza obsessiva. Esta junção de características permite a ele mergulhar mais profundamente em um tópico do que a maioria dos magos comuns poderiam sequer conceber. Mesmo a menor das trivialidades é fascinante para ele.

Algumas vezes, contudo, os negócios dos Nove Infernos o forçam a abdicar da supervisão direta de um projeto. Quando ele retorna a sua pesquisa, um novo mistério pode prender seu imaginário, enquanto o projeto antigo continua a seguir sem sua supervisão ou interferência.

Aqui e ali, escondidas no terrível ambiente de Cânia e igualmente enterradas na imensa burocracia dos Infernos, existem cidadelas a muito isoladas, ocupadas por sábios e conjuradores em uma labuta infindável parecendo esquecidos em seu empenho. Os supervisores desses projetos podem alcançar resultados incríveis que pacientemente aguardam para compartilhar com Mefistófeles na próxima vez que ele lhes voltar a sua atenção.

As Bases

Enquanto os Lordes dos Nove determinam a direção geral dos Infernos, são as bases — incontáveis números de diabos menores — que levam seus esquemas adiante. Moradores do Plano Material negociam inicialmente com diabos das camadas mais baixas da hierarquia.

Todas as Criaturas em Seus Lugares

Poder é tudo o que importa aos diabos. Cada diabo sabe seu lugar na hierarquia, e cada um deles possui um nome único para garantir que nenhum caso de identidade trocada ocorra quando um diabo é chamado a prestar conta de suas ações.

A forma de um diabo normalmente corresponde ao seu poder, mas as circunstâncias podem permitir variações. Um senhor das profundezas, por exemplo, pode assumir a forma de um diabrete para conseguir se infiltrar pessoalmente em um reino no Plano Material.

A hierarquia dos Nove Infernos possui treze degraus ou fileiras. Um diabo em uma posição mais alta pode potencialmente compelir aqueles abaixo de si a obedecer a suas ordens, mas ainda deve obedecer a lei ao exercer sua autoridade. Na maioria dos casos, um diabo pode exigir a obediência de outro apenas se ambos estiverem na hierarquia de um mesmo arquidiabo. Por exemplo, um diabo a serviço de Dispater não pode comandar um diabo em posição mais baixa entre as forças de Levisto.

Os Mais Baixos dos Baixos. No fundo da hierarquia estão os lémures e nupperibos, criaturas que se qualificam como diabos apenas através das definições mais generosas. Apesar de serem individualmente inúteis, eles constituem uma força de combate efetiva quando unidos em uma horda abundante que inunda o campo de batalha.

Diabos Menores. As seis fileiras seguintes são ocupadas pelos diabos menores: diabretes (2ª fileira), diabos do espinho (3ª fileira), diabos barbados (4ª fileira), diabos farpados (5ª fileira), diabos das correntes (6ª fileira) e diabos dos ossos (7ª fileira). Esses diabos são especialistas, comumente designados a tarefas que se adequem melhor às suas habilidades. Diabretes são utilizados como espiões e mensageiros, em vez de combatentes, e eles são os agentes infernais encontrados com mais frequência no Plano Material. Diabos menores raramente comandam outros diabos, exceto por acordos de curto-período específicos para os quais são investidos de autoridade.

Diabos Maiores. Agrupados nos quatro degraus superiores aos diabos menores encontram-se os diabos maiores: diabos de chifres e orthons (8ª fileira), erínias (9ª fileira), diabos do gelo e narzugons (10ª fileira), e amnizus e senhores das profundezas (11ª fileira). Diabos menores lidam com esses líderes em uma base diária. Diabos do gelo são comandantes de batalha, equivalentes a capitães e coronéis, enquanto senhores das profundezas são os generais e nobres dos Infernos.

Arquidiabos. Os diabos mais poderosos de todos são os únicos e excepcionalmente poderosos arquidiabos. Aqueles que atualmente não servem como Lordes de uma camada detêm o título de Duque ou Duquesa (12ª fileira). No topo da hierarquia, na 13ª posição, estão os Lordes dos Nove, dispostos da camada superior à inferior, com Asmodeus orbitando sobre todos.

Regras para Tudo

Diabos são esquematizadores malignos por natureza, mas eles devem operar de acordo com as amarras do intrincado código legal dos Nove Infernos. A atitude dos diabos perante a lei é em parte dirigida por sua situação e atitude pessoal.

Por exemplo, diabos que lutam na Guerra do Sangue fiam-se em códigos militares e nos comandos de seus oficiais para ditar suas ações. Eles obedecem a ordens sem questionar, e participam de exercícios quando estão de folga para garantir que eles atuem de acordo com os parâmetros exatos de suas instruções.

Alguns dos outros diabos, particularmente aqueles de alta patente e aqueles com a tarefa de infiltrarem-se no Plano Material veem as leis como um enigma a ser decodificado ou um obstáculo a ser transposto. Assim, um diabo pode estar compelido pela lei a nunca negar auxílio ao seu comandante, exceto sob raras e específicas circunstâncias. Um novato sagaz que deseja aniquilar seu superior poderia manipular eventos para provocar uma dessas circunstâncias, e então observar como o comandante sucumbe enquanto cita a lei que o "impede" de oferecer ajuda.

Diabos veem os mortais como ovelhas, da mesma forma que demônios o fazem, exceto que diabos não enxergam a si próprios como lobos, mas como pastores. Pastores tosam as ovelhas de acordo com as estações, e as matam quando necessário. Um pastor provavelmente mata os lobos que ameaçam suas ovelhas, mas, de novo, pastores esperam perder algumas delas.

Se você fosse uma ovelha, você confiaria em seu pastor?

Três Caminhos para o Poder

Os diabos da massa possuem três formas de ascender entre as fileiras. Os Nove Infernos utilizam um sistema complexo de regras para quantificar e reconhecer as ações de um demônio.

Almas. Cada vez que um diabo assina um contrato que empenha uma alma mortal aos Nove Infernos, esse diabo recebe crédito pela conquista. Uma alma forte, como um guerreiro poderoso que deixou a mortalidade para trás para se tornar um diabo do gelo, vale mais do que um simples plebeu provavelmente relegado à existência como um lêmure.

Glória. Todos os diabos são obrigados a lutar na Guerra do Sangue. Todo diabo de baixa patente gasta pelo menos algum tempo nas linhas de frente de uma legião. Alguns acham o combate sedutor e voluntariam-se para missões extras. Outros se satisfazem em fazer apenas o mínimo que é exigido para cumprir suas obrigações, mas eles lutam furiosamente quando estão engajados. Um diabo recebe crédito por cada inimigo que mata baseado no valor do oponente e se o diabo o matou sozinho ou com a ajuda de outros.

Traição. Assim como a lei possui um sistema complexo de regras para a promoção dos diabos sob circunstâncias normais, ela também inclui contingências sobre como preencher uma vaga repentina nos altos escalões. Saltar para a posição ocupada anteriormente por um superior é a maneira mais rápida de avanço disponivel a um diabo. Um diabo que engendre com êxito a morte de um superior pode avançar imediatamente para a vaga liberada, desde que este diabo esteja ciente das regras de sucessão e posicione-se como o próximo da linha.

Cultos Diabólicos

Cultos dedicados a seres infernais são oponentes dos aventureiros através do Multiverso do D&D. Esta seção apresenta ao Mestre formas de customizar os membros de cultos dedicados aos poderes dos Nove Infernos.

Todo arquidiabo atrai certo tipo de pessoa, baseado nas dádivas que oferece. Nas descrições dos cultos a seguir, blocos de estatísticas do *Manual dos Monstros* são sugeridos na entrada de Cultistas Tipicos em cada culto para ajudá-lo a representar estas pessoas.

Cada descrição inclui também uma lista de magias caracteristicas associadas com o culto. Se um cultista puder conjurar magias, você pode substituir qualquer uma de suas magias por estas, desde que a nova magia seja do mesmo nivel da que está sendo trocada.

As opções de customização aqui normalmente não possuem nenhum efeito notável no nível de desafio da criatura modificada por elas.

Culto de Asmodeus

Asmodeus exige a lealdade de todos os cultistas que adquirem poder e posições de liderança nos cultos dos Nove. Seu culto engloba todos os outros.

Qualquer PdM que lidere um culto diabólico deve reconhecer o poder de Asmodeus. Em retorno, o mais valoroso destes líderes recebe a caracteristica da Demanda de Nessus.

Demanda de Nessus. No começo de cada um dos turnos dessa criatura, ela pode escolher um aliado que possa ver a até 9 metros dela. O aliado escolhido perde 10 pontos de vida, e esta criatura recupera esta mesma quantia de pontos de vida. Se a criatura for incapacitada, ela não realiza escolhas; em vez disso, o aliado mais próximo dentro de 9 metros será o aliado escolhido.

Culto de Belzebu

Objetivos: Restauração da honra e respeito, ao custo dos que tomaram isso.
Cultistas Típicos: Qualquer PdM ou monstro que sofreu uma decadência.
Magias Características: *Ilusão menor* (truque), *disfarçar* (1° nível), *força fantasmagórica* (2° nível), *imagem maior* (3° nível).

Belzebu normalmente recruta indivíduos em vez de cultos. Ele oferece esperança àqueles cujas falhas levaram a perseguir a redenção.

Ele fornece uma dádiva, a caracteristica do Caminho de Belzebu, que permite ao cultista favorecido a conseguir o melhor à custa da falha de um aliado.

Caminho de Belzebu. Com uma ação bônus em seu turno, essa criatura pode escolher um aliado que possa ver a até 9 metros dela. Até o início do próximo turno dessa criatura, ela ganha vantagem em todos os testes de habilidade e jogadas de ataque, enquanto o aliado escolhido sofre desvantagem em todos os testes de habilidade, testes de resistência e jogadas de ataque.

Culto de Dispater

Objetivos: Poder adquirido e utilizado em segredo, influência exercida via chantagem, controle de pessoas e organizações através do conhecimento de suas fraquezas.
Cultistas Típicos: Acólitos, arcanos, bandidos, capitães dos bandidos, cultistas, espiões, fanáticos do culto, nobres.
Magias Características: *Orientação* (truque), *identificar* (1° nivel), *ver o invisível* (2° nivel), *clarividência* (3° nível).

Dispater negocia com segredos, oferecendo-os em troca da alma de uma criatura. Seus cultos normalmente negociam segredos com os diabos em troca de outras informações. Eles frequentemente embalam conspirações destinadas a derrubar e substituir governos ou ordens religiosas.

Devoradores de mente renegados algumas vezes efetuam pactos com Dispater em busca dos segredos necessários para escapar para sempre da dominação de um cérebro ancião.

Cultistas podem ganhar a característica da Intuição Infernal. Líderes de culto também podem ter a característica da Fuga Irritante.

Intuição Infernal (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma ação bônus, essa criatura adquire vantagem em todos os testes de habilidade e jogadas de ataque que realiza até o final do turno atual.

Fuga Irritante (1/Dia). Com uma reação, quando essa criatura sofrer dano, ela reduz o dano a 0 e se teletransporta a até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Culto de Fierna

Objetivos: Controle sobre as emoções alheias, transformando-os em brinquedos e joguetes.

Cultistas Típicos: Acólitos, arquimagos, capitães dos bandidos, cavaleiros, cultistas, espiões, fanáticos do culto, nobres, sacerdotes.

Magias Características: *Amizade* (truque), *enfeitiçar pessoa* (1° nível), *sugestão* (2° nível), *padrão hipnótico* (3° nível).

Fierna é uma manipuladora excepcional. Mortais que desejam sucesso no amor ou que procuram tornarem-se lideres amados no comando de um bando de fanáticos são inclinados a barganharem com ela.

Seus cultistas ganham a característica da Lealdade Infernal. Líderes de culto também podem adquirir a característica da Lealdade além da morte.

Lealdade Infernal. Esta criatura possui vantagem em testes de resistência enquanto puder ver uma criatura a até 9 metros dela, que tenha a característica de Lealdade Além da Morte.

Lealdade Além da Morte (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma reação, quando um aliado que essa criatura possa ver for reduzido a 0 pontos de vida, em vez disso esse aliado é reduzido a 1 ponto de vida e ganha pontos de vida temporários igual ao valor de Carisma + metade do número de Dados de Vida da criatura.

Culto de Gerião

Objetivos: Maestria física, dominação dos outros pela força, destruição a toda oposição.

Cultistas Típicos: Bandidos, capitães dos bandidos, cultistas, furiosos, fanáticos do culto, gladiadores, guerreiros tribais, rufiões, veteranos.

Magias Características: *Bordão místico* (truque), *destruição colérica* (1° nível), *aprimorar habilidade* (2° nível), *aura de vitalidade* (3° nível).

Apesar de ter sido deposto, Gerião ainda mantém a habilidade de realizar barganhas. Ele lida especialmente com aqueles que procuram força bruta. Qualquer monstro combativo — como orcs, ogres e trolls — pode ser atraído para o culto de Gerião.

Seus cultistas normalmente formam companhias de luta e gangues de bandidos, provando sua força ao derrotar os outros em batalha e tomando o que querem como saque.

Membros do culto podem ganhar a característica do Golpe Esmagador. Líderes de culto também podem adquirir a característica da Força Indomável.

Golpe Esmagador (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma ação bônus, a criatura adquire um bônus em sua rolagem de dano em seu próximo ataque corpo-a-corpo com arma que atinja dentro do próximo minuto. O bônus é igual ao seu modificador de Força (mínimo +1).

Força Indomável (Recarrega 5-6). Com uma reação quando essa criatura sofre dano, ela pode rolar um d10 e subtrair o número obtido do dano.

Culto de Glasya

Objetivos: Poder obtido ao virar um sistema contra si mesmo, produzindo poder que não é apenas absoluto, mas legítimo em uma base cultural e legal.
Cultistas Típicos: Bandidos, capitães dos bandidos, cultistas, espiões, fanáticos do culto, nobres, rufiões.
Magias Características: *Amizade* (truque), *enfeitiçar pessoa* (1° nível), *invisibilidade* (2° nível), *velocidade* (3° nível).

Como uma especialista em encontrar brechas e explorar a lei em benefício próprio, Glasya é a patrona de ladrões e outros criminosos, especialmente nobres corruptos. Sua influência supostamente fortaleceria os laços familiares, mas ela adota uma interpretação liberação disso e oferece dádivas que podem ser voltadas contra membros da família.

Goblins que se arriscam em insurreições contra seus mestres hobgoblins fazem pactos com Glasya, bem como kenku que formam gangues criminosas.

Glasya fornece a característica do Passo nas Sombras. Líderes de culto também podem adquirir a característica do Líder da Arena Infernal.

Passo nas Sombras (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma ação, essa criatura, juntamente com qualquer coisa que esteja vestindo ou carregando, magicamente torna-se invisível até o final do seu próximo turno.

Líder da Arena Infernal. Com uma reação quando esta criatura for atingida por um ataque, ela pode escolher um aliado a até 1,5 metros dela, que ela possa ver, e fazer com que esse aliado seja atingido pelo ataque em seu lugar.

Culto de Levisto

Objetivos: Sobrevivência e eventual vingança contra aqueles que lhes ofenderam.
Cultistas Típicos: Arcanos, assassinos, capitães dos bandidos, cultistas, espiões, fanáticos do culto, nobres, rufiões.
Magias Características: *Proteção contra lâminas* (truque), *recuo acelerado* (1° nível), *patas de aranha* (2° nível), *forma gasosa* (3° nível).

Levisto não possui um culto no sentido tradicional. Ao invés disso, ele oferece favores àqueles que estão desesperados para escapar de um destino aparentemente inevitável.

Drows algumas vezes adoram Levisto, uma vez que sua sociedade cruel frequentemente os empurra a situações das quais eles sentem que não podem escapar.

Por Que Diabos Querem Cultos

Apesar de todo seu poder, a maioria dos diabos está efetivamente aprisionada nos Nove Infernos. Enquanto outras criaturas planares utilizam magia para moverem-se entre os planos, diabos necessitam de um portal que possam atravessar fisicamente ou da invocação de uma entidade em um plano distante. Eles possuem pouca autonomia para definir aonde desejam ir.

Por conta dessa restrição, no Plano Material a maioria dos diabos atua através de cultos. Cultos normalmente consistem em um grupo que utiliza rituais para contatar diabos e empenhar suas almas a eles em troca de poder. Os Lordes dos Nove comandam a maior parte do comércio de almas, e as dádivas que eles podem oferecer são determinadas pelos decretos de Asmodeus.

Levisto normalmente fornece aqueles que empenham sua alma a ele apenas uma única chance de escapar do perigo, mas alguns mais astutos fecham um acordo com Levisto, prometendo sua alma a ele em troca de uma fuga em uma ocasião futura. Este benefício toma a forma da característica do Caminho de Levisto.

Caminho de Levisto. Esta criatura magicamente se teletransporta para um local a escolha de Levisto a até 1,5 quilômetros de sua localização atual. Usar esta característica também restaura todos os pontos de vida da criatura. Esta característica pode ser invocada com uma ação pela criatura ou quando a criatura morreria. Uma vez que a utilize, a criatura não poderá invocá-la novamente.

Culto de Mammon

Objetivos: Riqueza, obtida não apenas para garantir conforto pessoal e poder, mas para negar a riqueza e seus benefícios aos outros.
Cultistas Típicos: Bandidos, capitães dos bandidos, cultistas, espiões, fanáticos do culto, nobres, rufiões.
Magias Características: *Consertar* (truque), *disco flutuante de Tenser* (1° nível), *tranca arcana* (2° nível), glifo de vigilância (3° nível).

A ganância de Mammon sobrepuja a todas as outras coisas. Ele lida com mortais que desejam riqueza material e fornece a eles a habilidade de espalhar essa ganância como uma infecção.

Os avarentos duergar e até mesmo alguns dragões estão propensos a tornarem-se presas das tentações de Mammon, e mercadores e guildas de comerciantes estão vulneráveis a suas barganhas.

Os cultistas de Mammon podem adquirir a característica das Mãos Aprisionadoras. Líderes cultistas também podem ganhar a característica de Promessa de Riqueza.

Mãos Aprisionadoras (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma ação bônus, a criatura realiza um teste de Destreza (Prestidigitação) contestado por um teste de Sabedoria (Intuição) de uma criatura que possa ver a até 4,5 metros dela. Se for bem-sucedida, um item de uma mão a sua escolha que ela possa ver no alvo é teletransportado magicamente para sua mão aberta. O item não pode estar sendo segurado pelo alvo, e deve pesar menos do que 5 quilos.

Promessa de Riqueza (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma ação bônus, essa criatura escolhe uma criatura que possa ver. Até cinco aliados a sua escolha tornam-se convictos de que o alvo carrega uma grande riqueza. Até o final do próximo turno da criatura que usou a característica, esses aliados adquirem vantagem em jogadas de ataque contra o alvo.

Culto de Mefistófeles

Objetivos: Habilidades mágicas e poder, aliados ao desejo de usá-los para esmagar rivais.
Cultistas Típicos: Arcanos, arquimagos, cultistas, fanáticos do culto, sacerdotes.
Magias Características: *Raio de fogo* (truque), *mãos flamejantes* (1° nível), *esfera flamejante* (2° nível), *bola de fogo* (3° nível).

Como um mestre das artes arcanas, Mefistófeles encontra recrutas ansiosos entre aqueles que estudam magia. Qualquer monstro que utilize magias, como gigantes da tempestade e onis, pode segui-lo, e guildas de magos e conclaves de sábios são aqueles com maior chance de cair sob sua influência.

Os cultistas de Mefistófeles adquirem a característica do Escudo Mágico. Líderes de culto também podem adquirir a característica de Sanguessuga Mágico.

Escudo Mágico. Esta criatura ganha vantagem em testes de resistência contra magia. Caso seja bem-sucedida neste tipo de teste de resistência, ela adquire pontos de vida temporários iguais ao nível da magia.

Sanguessuga Mágico. Como uma ação mágica, esta criatura escolhe um aliado que possa ver a até 9 metros de distância. O alvo perde seu espaço de magia de nível mais baixo, e a criatura o adquire.

Culto de Zariel

Objetivos: Conquista, glória em batalha, fama e fortuna derivada da vitória militar.
Cultistas Típicos: Cavaleiros, cultistas, fanáticos do culto, furiosos, gladiadores, guardas, veteranos.
Magias Características: *Ataque certeiro* (truque), *heroísmo* (1° nível), *arma espiritual* (2° nível), *manto do cruzado* (3° nível)

O culto de Zariel fornece treino e talento marcial. Ele floresce em áreas devastadas pela guerra. Refugiados com vontade de lutar, mas falta de experiência são atraídos a Zariel, uma vez que ela pode lhes fornecer as habilidades necessárias para sobreviver. Guerreiros já estabelecidos à procura de uma vantagem são seus recrutas mais comuns.

Ordens de cavalaria, guildas marciais e companhias mercenárias são as mais propensas a cair sobre sua influência. Hobgoblins algumas vezes voltam-se para ela, mas apenas se escaparam da influência de Maglubiyet e seus sacerdotes.

Os cultistas de Zariel ganham a característica do Surto de Ferocidade. Líderes de culto também podem adquirir a característica das Táticas Infernais.

Surto de Ferocidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Quando essa criatura atinge com um ataque que não seja crítico, ela pode transformá-lo em um acerto crítico.

Táticas Infernais. Esta criatura tem um olho afiado para aproveitar uma vantagem tática. Imediatamente após a rolagem de iniciativa, ela pode escolher a si mesma e a até três aliados que possa ver se ela não estiver incapacitada. Ela pode trocar os resultados da iniciativa das criaturas escolhidas entre elas.

Cambions Infernais

Alguns arquidiabos unem-se a mortais para produzir proles cambions. Enquanto a maioria possui habilidades típicas a um cambion (conforme detalhado no *Manual dos Monstros*), alguns adquirem habilidades reminiscentes dos seus pais arquidiabos.

Magias Características

Cambions possuem a característica de Conjuração Inata. Quando customizar um cambion infernal, você pode substituir magias dessa característica por outras de mesmo nível na lista de magias características na entrada do culto do progenitor infernal. O cambion pode usar essas magias uma vez por dia cada.

Características Especiais

Um cambion ligado a um diabo especifico normalmente adquire alguma característica especial conferida aos cultistas desse diabo.

Alguns diabos fornecem uma habilidade única a sua prole que substitui a característica de Charme Demoníaco; Zariel e Gerião possuem uma propensão a gerar cambions que servem como líderes de guerra entre seus seguidores. Os dois fornecem a característica da Fúria dos Nove no lugar do Charme Demoníaco.

Fúria dos Nove. Com uma ação bônus, o cambion escolhe outra criatura que possa ver ou ouvir a até 36 metros dele. Essa criatura adquire vantagem em todas as jogadas de ataque e testes de resistência pelo próximo minuto ou até que o cambion utilize essa característica novamente.

Sub-Raças de Tieflings

À opção do Mestre, você pode criar um personagem tiefling com um vínculo especial com um dos Lordes dos Nove Infernos. Esse vínculo é representado por uma sub-raça.

Características da Sub-Raça

Se o seu tiefling possuir uma sub-raça, escolha uma das seguintes opções - cada uma corresponde a um ser infernal conectado à família do tiefling.

Os traços da sub-raça escolhida substituem o Aumento no Valor de Habilidade e o Legado Infernal do tiefling do *Livro do Jogador*. Há apenas uma exceção: tieflings conectados à Asmodeus. Esses tieflings utilizam os traços do *Livro do Jogador*.

Asmodeus

Os tieflings conectados ao Nessus comandam os poderes do fogo e das trevas, guiados por um intelecto mais aguçado do que o normal, como um benefício de possuírem vínculos ao próprio Asmodeus. Tais tieflings utilizam o Aumento no Valor de Habilidade e o Legado Infernal presentes no *Livro do Jogador*.

Belzebu

O reino decadente de Maladomini é governado por Belzebu, que se especializou em corromper aqueles cujos pecados menores podem ser transformados em atos de danação. Tieflings ligados a este arquidiabo podem corromper os outros tanto física quanto mentalmente.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Inteligência aumenta em 1.

Legado de Maladomini. Você conhece o truque *taumaturgia*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *raio adoecente* como uma magia de 2° nível com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *coroa da loucura* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Dispater

A grande cidade de Dis ocupa a maior parte da segunda camada dos Infernos. Esse é um lugar aonde segredos são desvendados e compartilhados pela melhor proposta, fazendo de tieflings ligados a Dispater excelentes espiões e infiltradores.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Destreza aumenta em 1.

Legado de Dis. Você conhece o truque *taumaturgia*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *disfarçar* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *detectar pensamentos* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Fierna

Uma mestra da manipulação, Fierna garante aos tiefligs vinculados a ela uma personalidade forte.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Sabedoria aumenta em 1.

Direita para Esquerda: Um tiefling descendente de Levisto e um descendente de Zariel

Legado de Flegetos. Você conhece o truque *amizade*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *enfeitiçar pessoa* como uma magia de 2° nível com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *sugestão* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Glasya

Glasya, a mente criminosa dos Infernos, fornece aos seus tieflings magias úteis para cometer assaltos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Destreza aumenta em 1.

Legado de Malebólgia. Você conhece o truque *ilusão menor*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *disfarçar* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *invisibilidade* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Levisto

A congelada Estigia é governada por Levisto, um arquidiabo conhecido por oferecer barganhas àqueles que enfrentam uma condenação inescapável.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Constituição aumenta em 1.

Legado de Estígia. Você conhece o truque *raio de gelo*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *armadura de Agathys* como uma magia de 2° nível com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *escuridão* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Mammon

O grande avaro Mammon ama moedas acima de tudo. Tieflings ligados a ele aprimoram-se em coletar e proteger riquezas.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Inteligência aumenta em 1.

Legado de Minauros. Você conhece o truque *mãos mágicas*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *disco flutuante de Tenser* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso curto ou longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *tranca arcana* com este traço, sem a necessidade de componentes materiais, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Mefistófeles

No reino gelado de Cânia, Mefistófeles oferece poder arcano àqueles com quem faz tratos. Tieflings ligados a ele dominam algumas magias arcanas.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Inteligência aumenta em 1.

Legado de Cânia. Você conhece o truque *mãos mágicas*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *mãos flamejantes* como uma magia de 2° nível com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *lâmina flamejante* uma vez com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Zariel

Tieflings com um laço de sangue com Zariel são mais fortes do que os tieflings padrão, e recebem habilidades mágicas que os auxiliam em combate.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e sua Força aumenta em 1.

Legado de Avernus. Você conhece o truque *taumaturgia*. Quando chega ao 3° nível, você pode conjurar uma vez a magia *destruição lancinante* como uma magia de 2° nível com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Quando você chega ao 5° nível, você pode conjurar uma vez a magia *destruição cegante* com este traço, readquirindo essa característica ao terminar um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

Tabelas de Customização de Diabos

Esta seção fornece tabelas úteis para Mestres que desejam criar PdMs diabos.

Honoríficos Diabólicos

d20	Título	d20	Título
1	o Vidente	11	o Infiltrador
2	Veterano de Avernus	12	o Volumoso
3	o Perspicaz	13	o Estoico
4	Coletor de Débitos	14	o Despedaçador
5	o Invocador	15	o Guardião
6	Orador do Lucro	16	o Fiel
7	Captor de Demônios	17	o Esperto
8	o Conquistador	18	o Cantador
9	Perseguidor da Glória	19	o Indomável
10	o Vitorioso	20	o Perverso

Traços de Personalidade Diabólico

d6	Traço
1	Eu sempre tenho um esquema para lucrar.
2	Ninguém é mais inteligente do que eu, e eu preciso provar isso o tempo todo.
3	Há uma regra para tudo.
4	Se eu não puder comandar, eu servirei nesse meio tempo.
5	Sou um valentão que recua quando encontra qualquer tipo de resistência.
6	Qualquer problema pode ser resolvido com o uso de força.

Ideais Diabólicos

d6	Ideal
1	**Lealdade.** Eu mantenho meus votos ao meu superior e respeito quem faz o mesmo.
2	**Lei.** Eu posso não gostar das regras, mas eu as obedeço.
3	**Ambição.** A necessidade de aprimorar minha posição me leva a qualquer ação.
4	**Conquista.** Eu sou igual à soma de inimigos que derrotei em combate.
5	**Esperteza.** Aqueles que conseguem ver uma vantagem na pior situação merecem respeito.
6	**Brutalidade.** Violência esmagadora e aqueles que podem provocá-la são dignos de obediência.

Vínculos Diabólicos

d6	Vínculo
1	Eu e meus companheiros lutamos bem na Guerra do Sangue, e nosso serviço exige respeito.
2	Mal sem lei é um exercício sem sentido de destruição. Regras fazem de nós o que somos.
3	Aqueles que me seguem confiam na minha sabedoria para garantir sua prosperidade.
4	Um dia terei vingança contra aqueles que me desafiaram.
5	Se eu cumprir minhas obrigações, uma hora serei recompensado.
6	Nós não corrompemos mortais. Nós os ensinamos a abraçar seus interesses pessoais.

Defeitos Diabólicos

d6	Defeito
1	Minha frustração explode em violência.
2	Eu obedeço a lei, mas a distorço até os limites da heresia.
3	Eu coloco o menor esforço possível em qualquer coisa que não seja idealizada por mim.
4	Um baixo rendimento é a melhor defesa de todas.
5	Eu sou tão dependente das leis dos Nove Infernos que entro em pânico sem elas.
6	Eu secretamente invejo a liberdade que os mortais desfrutam.

Ser um lorde de parte do Abismo é como ser a maior larva em uma pilha de esterco.

Príncipes do Abismo

O Abismo é uma enorme ferida na ordem cósmica, um fosso sem fundo fervilhando com criaturas que existem apenas para rasgar, dilacerar e destruir. Os príncipes demônios, demônios individuais de grande poder e determinação, distorcem e moldam o Abismo e seus habitantes para satisfazer a todos os seus caprichos. Esses seres poderosos imaginam a si mesmos como o centro do cosmo. Cada príncipe demônio acredita que o universo um dia será seu para comandar, com suas leis e estruturas retorcidas e formuladas para condizer com o ideal de perfeição demoníaco.

A arrogância dos príncipes demônios é superada apenas por sua ambição. Enquanto qualquer ser racional refutaria seus objetivos como ambições vazias pontilhadas pela loucura, a verdade remanescente é de que os príncipes demônios e seus escravos estão entre as forças mais poderosas dos planos. É concebível que, se a Guerra do Sangue virar dramaticamente a seu favor, os príncipes demônios poderiam colocar o restante de seus planos apocalípticos em movimento.

Escória dos Mundos

VOCÊ DEVE COMPREENDER QUE MINHAS AMBIÇÕES NÃO *param aqui em Doraaka, ou mesmo nas soleiras de Greyhawk, ou nas selvas Amedio além. Oerth nada mais é do que o primeiro de muitos mundos que irão cair.*

— Iuz, o Velho

O Abismo e seus habitantes demoníacos são semelhantes a um vírus. Enquanto outras facções pelos planos espalham sua influência em outros reinos através da conquista, conversão ou diplomacia, demônios infestam um mundo ao viajar até ele e começar a transformar seu ambiente até se assemelhar à maleável e caótica substância de seu plano natal. Se demônios residirem em um local por uma quantia significante de tempo, a área começará a se deformar em resposta à energia abissal que se agita dentro dela. Se uma infestação demoníaca for deixada sem controle, um portal para o Abismo será o resultado, e mais e mais da essência do Abismo passará por ele. Com o tempo, um plano ou um mundo poderia se tornar uma colônia do Abismo, inundado por demônios e desprovido de todas as outras formas de vida.

Infecção Inicial

Uma incursão demoníaca plena leva tempo para se desenvolver. Um príncipe demônio deve irromper pelo mundo por alguns dias ou semanas antes de retornar ao seu lar, mas este evento não se qualifica como uma incursão. Após o demônio ser banido, o mundo não sofre efeitos duradouros, exceto pela destruição provocada pelo demônio.

Mas se demônios puderem permanecer sem distúrbios em um plano por um período de tempo, sua presença continuada começa a erodir as barreiras entre sua localização e o Abismo. Pode levar alguns anos para que demônios mais fracos consigam deformar seu ambiente, enquanto mudanças começam a ocorrer ao redor da localização de um príncipe demônio em cerca de um mês.

Para trazer à tona essas mudanças, os invasores devem permanecer no mesmo local por algum tempo, geralmente em uma área de não mais do que 9 quilômetros de distância entre si, para combinar sua influência. Afortunadamente para suas possíveis vítimas, a natureza caótica e má dos demônios faz com que eles raramente se organizem de forma a causar tal distúrbio. Demônios que entram no mundo estão empenhados na destruição, não focados em grandes objetivos, e inclinados a seguirem em caminhos separados a menos que um líder poderoso possa mantê-los sob controle por tempo o suficiente para que o vírus se instale.

Durante os primeiros estágios de uma incursão abissal, o mundo natural recua da presença demoníaca. Plantas transformam-se em versões distorcidas de si mesmas. Faces maliciosas aparecem nos padrões das folhas, vinhas se contorcem por vontade própria, e árvores geram tumores fedorentos em vez de folhas, conforme seus ramos secam ou morrem. Corpos de água na área tornam-se corrompidos e, muitas vezes, venenosos, e o clima pode apresentar extremos de calor, frio, vento, chuva ou neve que não são típicos do clima normal. Coisas vivas na área fogem ou são mortas pelos demônios.

Nesse estágio, nativos podem interromper as incursões matando ou expulsando os demônios que infestam a área. Os efeitos do evento podem perdurar por alguns meses ou até por séculos, mas as barreiras entre o Abismo e o mundo permanecerão intactas.

Uma Ameaça Crescente

Se o primeiro estágio da infecção perdurar por tempo suficiente, um portal se abrirá no ambiente corrompido, que se conectará a uma parte aleatória do Abismo. Demônios que porventura estejam perto do portal podem viajar através dele para o mundo, enquanto o material bruto do Abismo também começa a escorrer pela passagem.

Mesmo neste estágio, a infecção quase não tem chances de se desenvolver em uma incursão verdadeira. A imensidão do Abismo faz com que qualquer portal aberto em uma localização aleatória provavelmente dê para um local vazio e inabitado do que para qualquer outro lugar, e os demônios não podem fazer uso de um portal exceto se puderem localizá-lo. A incursão pode ser atrasada como resultado disso, mas a abertura de um portal no outro plano permanece como uma ameaça oculta até que seja fechado.

Conforme mais demônios encontram e utilizam o portal, o Abismo torna-se mais fortemente ligado ao mundo, e as transformações regionais tornam-se mais extremadas. O clima estranho, porém ainda mundano, dá lugar a tempestades de chamas, ou ventos que uivam em todas as direções, apanhando criaturas vivas e arremessando-as contra o chão. O ambiente se torna contrário a todas as coisas vivas.

Nesse ponto, a incursão ainda está em um estado mutável. Os demônios ainda não estão sendo dirigidos por uma vontade única. A menos que um demônio poderoso domine todos os outros, a área é assolada por lutas enquanto um demônio após o outro clama supremacia, apenas para ser superado. O laço com o Abismo continua frágil o suficiente para que, conforme os demônios sejam mortos, o portal diminua e enfraqueça. Se os invasores forem reduzidos a cerca de metade do número em que estavam quando o portal foi criado, a abertura apaga-se da existência.

Uma Mácula na Realidade

Em sua terceira fase, o vírus demoníaco invade completamente e se torna parte do mundo. Simplesmente matar os demônios numa área afligida não é mais suficiente para remover a mácula do Abismo.

O tamanho da região começa a crescer, os efeitos do ambiente letal expandindo-se a partir da área original. De forma similar, os demônios também começam a vagar, e uma pequena força capaz de estabelecer sua própria incursão pode ir longe. Se um número o bastante desses grupos se separar, a incursão pode se espalhar em uma rede de locais similares, cada um abrindo seu próprio portal e atraindo mais demônios.

Matar todos os demônios em uma área infestada elimina a ameaça direta, mas o terreno permanece distorcido e amaldiçoado, o portal dormente, mas ainda no plano. Para repelir a incursão nesse estágio, os defensores não devem apenas matar os demônios, mas estabelecer uma vigilia constante sobre o portal, para garantir que permaneça sem uso. Cultistas ambiciosos, ou mesmo uma confluência aleatória de energia planar, podem despertar o portal e começar uma nova infecção.

Chegada do Apocalipse

Se a incursão permanecer sem controle ou crescer o bastante, ela entra na quarta e última fase com a chegada de um lorde demônio. Conforme o portal continua a transportar demônios e energia abissal para o mundo, ele atrai a atenção dos lordes. Dois ou mais deles podem lutar por seu controle ou, na pior das hipóteses, vários deles podem viajar através do portal em uma rápida sucessão.

A visita de um lorde demônio ao Plano Material é um evento cataclismico. A presença do lorde sobrepuja as mentes dos outros seres para impedir sua resistência, e o poder do lorde possibilita seu comando sobre os outros demônios já presentes no mundo. Eles formam um exército horrendo que se concentra em ceifar a vida do mundo e abrir caminho para o domínio do lorde.

Nesse ponto, a única esperança de sobrevivência de um mundo sitiado é a expulsão do lorde demônio. A derrota do lorde deixa os outros demônios novamente sem liderança, e eles reagem lutando entre si, o que os tornam suscetíveis aos ataques dos defensores do mundo. Quanto mais um lorde demônio se mantiver no controle de todos os outros corruptores, mais o mundo ao seu redor será irrevogavelmente modificado. Quando uma incursão demoníaca segue seu curso, não restam vestígios do mundo que existiu antes — em efeito, o reino de torna outra camada do Abismo.

Caos Encarnado

Ainda que os sábios dividam os demônios de acordo com seu poder, o Abismo não conhece tais categorizações. Os demônios brotam da matéria do Abismo em uma variedade quase infinita de formas e habilidades. As formas comuns que são familiares aos demonologistas representam tendências gerais, mas demônios individuais desafiam essas tendências. Por exemplo, um vrock pode rastejar para fora de uma mancha de óleo nos Fossos de Teias Demoníacas com três olhos e asas vestigiais. Um chasme pode aparecer na camada de Azzagrat possuindo a habilidade de arrotar nuvens de moscas.

Se um demônio sobrevive por séculos, ele acumula mudanças em sua forma devido à interação com as energias do Abismo. Esses demônios longevos frequentemente se tornam lordes demônios, seres de tal poder que podem dominar reinos inteiros dentro do Abismo. Alguns poucos lordes demônios chamaram a atenção de mortais e foram até mesmo louvados como deuses em alguns lugares, mas a grande maioria dos lordes demônios permanece desconhecida aos estudiosos e sábios.

Alguns estudiosos numeram e nomeiam partes do Abismo, declarando que esse ou aquele lorde demônio governa porções do lugar. Mas quando sua casa está em chamas, importa como as chamas se parecem em cada cômodo? Você deveria se incomodar em dar-lhes nomes? O que importa é escapar e apagar qualquer fogo que lhe chamusque.

O Abismo Irreconhecível

O Abismo é um enigma para aqueles que estudam demônios e uma atração para os que buscam poder. Ele não é puramente caótico como o Limbo e nem tão maleável, e ainda assim os lordes demônios podem moldar sua essência através de sua vontade subconsciente. Alguns lordes demônios emergem do material planar, outros parecem existir desde o início dos tempos, e outros ainda são intrusos de fora do Abismo. Existem muitas teorias sobre quais princípios designam quem pode adquirir o poder de um lorde demônio, ou, se esses princípios não existem como esse poder deve ser distribuido.

A maior parte dos mortais preferiria ser aniquilada a ter suas almas enviadas para o Abismo, mas alguns veem o seu caos como algo que pode ser aproveitado e manipulado pelos que têm vontade suficiente. Uma alma poderosa pode ser capaz de dominar demônios, recuperar armas da Guerra do Sangue para usar em conflitos mortais, ou descobrir magias conhecidas apenas no Abismo - e os insanamente ambiciosos podem até procurar os meios de se tornar um lorde demônio.

Camadas Sempre em Mudança

A natureza física do Abismo é algo que poucas mentes mortais podem compreender. Aqueles que discutem essa questão usam o termo "camada" para definir certa parte de sua expansão infinita. Essa nomenclatura, na medida em que implica uma configuração particular, é enganosa.

O Abismo é um emaranhado caótico de mundos em miniatura, cada um moldado pelo lorde demônio que clama supremacia sobre ele. Dentro das camadas que controla, um lorde demônio manipula as condições para se ajustar a sua visão de como esse mundo serve melhor aos seus desejos.

Claro, manter o controle sobre uma camada envolve lutar com outros demônios que procuram expandir seus domínios. De tempos em tempos, uma camada troca de mãos ou é aparentemente obliterada em batalha (talvez para renascer em outro local). Por esse motivo, um sentido de ordem na relação entre as camadas do Abismo é uma perda de tempo. Tudo o que pode ser determinado a qualquer momento é o senhor que controla as partes do Abismo e quais áreas estão sendo contestadas por dois ou mais senhores. E assim que tal fato se tornar conhecido, pode já estar obsoleto.

Circulando

Portais conectam várias localizações no Abismo, mas essas passagens são tão confiáveis quanto qualquer outra coisa nesse ambiente. Muitas delas oscilam, piscando durante sua existência ou conectando a diferentes camadas aleatoriamente. Existem rituais que viajantes podem utilizar para ligar um portal a certo domínio. Contudo, as especificações exatas de tais rituais variam para cada destino em potencial.

Aqueles que navegam pelo Abismo sempre entram no local em um ponto aleatório. De lá, eles devem localizar um portal e, em seguida, realizar o ritual que lhes permita encontrar um destino específico. Escapar do Abismo também requer conhecimento do ritual específico necessário para fazê-lo. Sem isso, os visitantes ficam presos a menos que tenham acesso a magia que permita viajar entre os planos.

Mal Primordial

Eu serei a última criatura quando tiver acabado. *O cosmo então será perfeito, livre das abominações zurrantes que são todas as outras coisas vivas.*

— Orcus

Como seres de caos completo e mal absoluto, demônios não possuem o conceito de empatia. Cada demônio acredita que apenas suas necessidades e desejos importam.

Esse auto centrismo aplica-se mesmo com relação a outros demônios. Esses corruptores não possuem qualquer afinidade em particular pelo seu próprio tipo, o que é a maior razão de raramente cooperarem uns com os outros exceto se forem forçados a se submeter a um lorde demônio ou outro líder.

Indo além, cada demônio enxerga a si próprio como o herdeiro legítimo do cosmo. Ele é compelido a destruir todas as outras criaturas vivas, ou pelo menos comandar sua lealdade absoluta. No devido tempo, as leis do universo se dobrarão a sua vontade, se modificando para dar vazão a sua visão de um mundo de perfeição absoluta com o demônio como seu centro.

Um Cosmo, Infinitas Visões

Todos os demônios buscam satisfazer seus caprichos e forçar os outros ao seu redor a servir a seus propósitos. O que especificamente motiva um demônio varia enormemente de um para o outro e às vezes muda dentro do mesmo demônio, mas está sempre ligado ao preenchimento de seus desejos.

Demônios menos inteligentes e menos poderosos normalmente possuem visões correspondentemente mais modestas do que significa ser o centro do seu universo. Todos os demônios possuem um senso instintivo de sua própria posição, e eles geralmente não buscam objetivos impossíveis - um demônio menor, por exemplo, pode simplesmente vagar enraivecido pelo mundo quando liberto, seu único desejo o de espalhar o caos, mas uma marilith ou outro demônio poderoso normalmente possui um intento que vai além de simplesmente provocar carnificinas, e um plano para alcançar isso.

Amuletos Demoníacos: Benção e Maldição

Alguns lordes demônios possuem uma maneira de driblar a morte, mas esse grande benefício não vem sem seus próprios riscos. Um demônio que armazene parte de sua essência em um amuleto demoníaco pode evitar ser destruído mesmo se for morto no Abismo. Por outro lado, qualquer um que tome posse desse item pode obrigar o demônio a fazer suas vontades.

Por essa razão, lordes demônios escondem seus amuletos distantes e não confiam a ninguém, nem mesmo a seus seguidores, a localização desse objeto. Tal local é normalmente protegido com armadilhas intrincadas, servos irracionais e outras defesas que não tenham risco de subversão ou traição.

Se um arquidiabo alguma vez colocar as mãos em um amuleto demoníaco, isso poderia significar um ponto de virada na Guerra do Sangue. Se Asmodeus possui o amuleto de Demogorgon, por exemplo, o lorde demônio pode se ver em uma posição da qual não tenha escapatória.

Lordes e Seus Servos

Enquanto os demônios lutam por dominação entre sua própria espécie no Abismo, o Plano Material é o terreno mais fértil para que adquiram seguidores. Mesmo um demônio relativamente fraco pode exigir obediência e adoração de humanos e de outros mortais através da ameaça pela força. Por sua vez, suas habilidades mágicas permitem que concedam dádivas aos seus servos, tornando-os mais úteis e mais capazes de perseguir os objetivos do demônio no mundo.

Seitas dedicadas à adoração de vários lordes demônios estão espalhadas pelos mundos dos mortais através do multiverso, bem como pelo Abismo. Em retorno à adoração de um culto, um demônio recebe aliados em suas contendas contra seus rivais. Para mostrar sua reverência, cultistas podem oferecer sacrifícios de tesouros e itens mágicos que os demônios podem utilizar. Tirando vantagem dessa mesma reverência, um demônio pode enviar seus cultistas em batalha para enfraquecer seus oponentes antes que o demônio entre na luta ele mesmo.

Muitos cultistas gravitam para um lorde demônio por desejo de poder. Outros se veem cativados pelo narcisismo de um demônio, de modo que suas mentes e visões de mundo se tornam distorcidas em uma versão pálida daquela de seu mestre.

Bafomé

Conhecido como o Rei Chifrudo, Bafomé divide as criaturas do mundo em dois grupos. Aqueles que reconhecem seu poder são seus servos, e ele os agracia com selvageria e instinto de caçador. O restante são presas, criaturas para serem caçadas e mortas. Ele almeja transformar o cosmo em seu terreno de caça pessoal.

Bafomé é uma entidade selvagem, mas ele balanceia sua ferocidade com perspicácia. Ele ama a caçada e o sentido de morte iminente que toma a presa que não pode escapar de sua perseguição. Sua predileção por labirintos, instilada nos minotauros que ele criou, reflete esse aspecto de sua personalidade. Bafomé estuda todos os detalhes dos labirintos que cria e exulta no terror que se apodera daqueles que se perdem neles. Ele os rastreia em seu tempo livre, atacando somente depois que os corredores contorcidos do labirinto esgotaram a energia e a esperança de suas vítimas.

Cultistas. O culto de Bafomé atrai aqueles que se enxergam como superiores a todos os outros, até o ponto que eles consideram as outras pessoas pouco mais do que animais. Os ensinamentos de Bafomé reforçam essas crenças, apelando ao ego e justificando o narcisismo. Intolerantes também são atraídos pela doutrina de superioridade individual de Bafomé.

Cultistas de Bafomé incluem nobres que utilizam seus vassalos como joguetes, assassinos que praticam sua arte mortal pelo amor puro pela caçada de criaturas inteligentes, e humanos paranoicos que combinam um ódio a forasteiros com uma sede de sangue.

Normalmente, um culto constrói um labirinto abaixo de um castelo, um salão de guilda, ou algum outro lugar que controlam. Os cultistas drogam suas vítimas, despojam-nas de suas armas e armaduras, e as colocam dentro do labirinto antes que acordem desorientadas. Então os cultistas seguem suas presas no labirinto. Eles uivam enquanto perseguem suas vítimas, instilando o medo em seus corações antes de partirem para a matança. Se a caçada tomar uma criatura particularmente forte, Bafomé pode conceder dádivas aos cultistas como recompensa.

Lolth Espalha Suas Teias

A Rainha Demoníaca das Aranhas e sua ninhada raramente tomam partido diretamente na Guerra do Sangue; em vez disso, seus agentes no Abismo maquinam para atrair seus inimigos para que se atirem na luta por si só. Seus servidores espionam em ambos os lados, jogando diabos e demônios um contra o outro.

O plano de Lolth, da forma que aqueles que estudam o Abismo conseguem compreender, é tentar convencer seus lordes demoníacos rivais a se aventurarem em outros planos ou expulsá-los com magia poderosa. Por ser da natureza dos demônios se espalharem e destruir, eles se enfurecem em seus novos arredores ao invés de se vingarem de Lolth. Lolth, por sua vez, se deleita em preencher o espaço deixado por um rival que partiu, expandindo o alcance dos Fossos de Teias Demoníacos e reivindicando aqueles servos que seus inimigos deixaram para trás como novos espiões e informantes para si mesma.

Demogorgon

O Príncipe dos Demônios é um ser de violência e fúria desenfreadas, o mais poderoso dos lordes demônios. Suas cabeças gêmeas, Aameul e Hathradiah, competem em alguns casos e cooperam em outros. O resultado é uma entidade que é capaz de planejar e executar as estratégias mais inteligentes, paranoica em todos os momentos sobre ameaças ao seu governo (que certamente existem no caos do Abismo), e possuidora de imenso poder físico.

Demogorgon prefere refutar todo desafio com força avassaladora e desentocar seus inimigos antes que possam arrebanhar força suficiente para fazer uma oposição séria contra ele. Ele enxerga cada criatura viva como uma ameaça em potencial - e apenas aqueles que se rebaixam perante ele possuem uma chance de escapar de sua ira.

Seu maior objetivo é livrar o multiverso de todas as outras criaturas, mesmo de seus cultistas. Livre de qualquer probabilidade de ser traido ou insultado, ele poderá finalmente descansar em um cosmo totalmente pacífico. De acordo com uma teoria, se Demogorgon conseguir chegar a esse fim, suas duas cabeças finalmente lutarão até a morte, uma devorando a outra e deixando para trás nada além do vazio.

Cultistas. Demônios compõe a maioria dos cultistas de Demogorgon, uma vez que ele comanda um poder inigualável no Abismo.
A mera visão dele em qualquer lugar nesse reino pode transfixar demônios inferiores e imediatamente obrigá-los a fazer o que ele manda.

Nos reinos mortais, pessoas podem cair sob sua influência meramente por pousar os olhos em uma cópia verdadeira de seu símbolo, feita seja pelo próprio Demogorgon ou por um de seus servos demoníacos mais poderosos. Um indivíduo exposto a tal símbolo se torna um agente de Demogorgon, dedicado mesmo após a vida a espreitar nas sombras, saltando contra vítimas desavisadas e instilando medo naqueles que descobrem os corpos deixados para trás.

Eu estudei o símbolo de Demogorgon. Eu achei que o olhando por um espelho eu poderia evitar seus efeitos. Em todo caso, ver ser reflexo tornou seu efeito mais potente e mais sutil. Foi Rary quem me salvou, e eu pensei que ele havia sido poupado dos efeitos do símbolo. Eu não tenho muitos arrependimentos, mas ter subestimado aquele símbolo é um dos meus maiores.

Fraz-Urb'luu

O mais traiçoeiro dos demônios, Fraz-Urb'luu é um exímio ilusionista e tecedor de mentiras. Ele prospera atraindo seus cultistas e seus inimigos da mesma forma para vidas de auto ilusão. Ele pode assumir praticamente qualquer forma, geralmente aparecendo naquela mais prazerosa a seu potencial cultista.

Fraz-Urb'luu considera a si mesmo a entidade mais inteligente de todo o cosmo, o único que pode ver através de todas as mentiras da realidade e entender a verdade que está além delas. Ainda que a verdade que ele enxergue seja conhecida apenas por ele mesmo. Ele profere comentários enigmáticos sobre um grande projeto que guia o cosmos em direção a algum fim desconhecido, mas ninguém pode dizer se essas declarações são outra camada de enganações ou evidência de uma visão verdadeira.

Cultistas. Aqueles que adoram Fraz-Urb'luu caem em duas classificações. Muitos de seus assim chamados "cultistas", em vez de serem voluntários verdadeiros, são desafortunados enganados para o louvarem por ouvirem suas mentidas. Fraz-Urb'luu pode aparecer pra um paladino desesperado e clamar ser uma figura santificada, ou contatar um mago enquanto sob o disfarce de um sábio estudioso. Ele diz a essas pessoas quaisquer que sejam as histórias e promessas que eles desejam ouvir, jogando com suas necessidades e lentamente atraindo-os para o seu circulo de influência. Ele aprecia especialmente usar a arrogância e vaidade das pessoas boas contra elas, ajudando a trazer sua queda.

Alguns de seus seguidores são ilusionistas, enganadores, e vigaristas que o procuram. Fraz-Urb'luu faz uso de seus talentos, e recompensa esses suplicantes apropriadamente, enquanto eles seguirem seu exemplo na tarefa de provocar a queda de todos que são leais e bons.

Graz'zt

O lorde dos prazeres e indulgências ilimitadas, Graz'zt é o hedonista supremo. Ele incita a luxúria e impulsos incontroláveis tanto em seus cultistas quanto em seus inimigos.

Aos olhos de Graz'zt, o universo é um grande brinquedo, e um dia ele será seu mestre. Todas as outras criaturas e coisas terão permissão para existir apenas se lhe derem prazer. Quando ele ascender para dominar o cosmo, todos que forem poupados irão amá-lo e adorá-lo.

Apesar de sua extrema autoindulgência, Graz'zt não é cego para o que ocorre ao seu redor. Ele pode refrear sua luxúria quando precisa maquinar contra um inimigo ou revidar um ataque. Quando ele deve enfrentar um inimigo, ele luta com um comportamento

O Passado Obscuro de Graz'zt

Sábios levantam ideias de por que demônios consideram os habitantes dos Nove Infernos como a maior ameaça aos seus planos para o cosmos. Alguns pesquisadores clamam ter descoberto evidências de que a animosidade entre diabos e demônios possui raízes em um tempo primevo quando Graz'zt, agora um lorde demônio, era um membro da hierarquia diabólica.

Conforme essa hipótese, Graz'zt não estava satisfeito com a perspectiva de ser eternamente subserviente a Asmodeus nos Infernos, onde apenas um diabo pode clamar o comando absoluto. O Abismo oferece uma liberdade maior para aqueles poderosos o bastante para moldar um reino para si - e, após renunciar a sua posição nos Infernos, foi exatamente isso que Graz'zt fez.

Aqueles que consideram essa ideia plausível esperam que a deserção de Graz'zt seja um evento único, a nunca ser repetido. Se esse não for o caso, outra mudança do tipo pode ser um importante ponto de virada na Guerra do Sangue.

focado e pensativo, canalizando sua frustração por ser distraído de suas buscas por prazer em ações de um frio e eficiente assassino.

Cultistas. Graz'zt atrai a maioria de seus seguidores das fileiras daqueles que buscam o prazer acima de tudo. Ele promete deleites sombrios e êxtases proibidos, em troca da total submissão a ele. Seu culto angaria novos membros através da circulação de tratados, poemas e outros trabalhos de arte que retratam encontros com ele. Pessoas íntegras consideram esses trabalhos como vulgares, lamentáveis e obscenos, mas os prazeres que eles retratam ou descrevem às vezes atraem almas curiosas a aprender mais sobre o lorde demônio.

Quando um culto suplica a ele na introdução de novos membros, Graz'zt envia um emissário ou um avatar para dirigir os procedimentos, que são concluídos com os novos seguidores sendo tratados com uma noite de devassidão.

Juiblex

O Lorde Sem Face é uma criatura verdadeiramente alienígena, que dizem ser responsável por gerar os limos encontrados pelo mundo. Aqueles que estudam estes tópicos teorizam que cada uma dessas criaturas possui uma conexão com Juiblex, e o lorde demônio vê e sabe tudo que seus servos encontram.

Por onde quer que Juiblex vague, ele deixa rastros em seu caminho que se unem em novas gosmas e limos. A maioria dos sábios acredita que se Juiblex e sua cria tiverem um reinado livre, eles um dia dominariam o universo, transformando cada reino em um descampado infestado de limo.

Cultistas. Juiblex possui poucos cultistas, e a maioria deles está incuravelmente perturbada ou louca. Seus cultistas mortais proclamam que um glorioso dia virá, quando uma maré de gosmas e limos irá engolir o mundo. Esses infelizes seguidores acreditam que ao se alinhar a Juiblex, eles podem evitar o destino que aguarda a todas as outras criaturas vivas.

Os seguidores desse lorde vivem no subsolo, onde eles mantêm um estábulo de gosmas e limos que ajudam a proteger seu local de encontro. Eles usam armadilhas para capturar criaturas sencientes, e as oferecem como alimento para os limos em uma simulação do que aguarda a todos que não reverenciem Juiblex.

Orcus

O inchado Príncipe Demoníaco dos Mortos-Vivos busca o fim da vida no cosmo, substituindo os vivos por criaturas mortas-vivas, imortais, que respondem unicamente a ele. Nesse futuro sombrio, os muitos sóis do Plano Material estão extintos, e toda esperança desapareceu. Tudo que resta é o reino eternamente estático da morte-vida.

Orcus é o defensor mais convicto da estagnação do universo. Ele vê a atividade da vida como barulhenta, rude e enlouquecedora. Ela ressoa em seus sentidos como os arranhões das garras de um rato em um chão duro. Em sua opinião, o universo só pode conhecer a paz quando o zumbido incessante da vida for substituído pela paz e quietude do mundo dos mortos.

Cultistas. Adoradores de Orcus são hereges e blasfemadores que veem os deuses do multiverso como criaturas cruéis e injustas. Eles ressentem-se de que os mortais devam sofrer e morrer pelos desígnios dessas entidades. Em Orcus, eles enxergam a promessa de libertar-se da dor sem a demanda da obediência. Na condição de morto-vivo que Orcus oferece, eles estarão livres da fome, medo e preocupação.

Pessoas que perderam alguém amado em uma morte trágica são especialmente suscetíveis a esse apelo. Um pai tomado pelo luto após a morte de seu filho pode procurar a intervenção de Orcus para trazer sua criança de volta ao mundo depois dos deuses a terem tirado dele tão cruelmente.

Todos aqueles que se tornam cultistas de Orcus devem estar dispostos a se transformarem em mortos-vivos. Aqueles que se comprometem com a causa são admitidos ao culto. Aqueles que hesitam e tentam declinar são destruídos, suas almas condenadas aos Planos Exteriores enquanto seus corpos são animados como esqueletos ou zumbis.

Yeenoghu

Também conhecido como a Besta da Carnificina, Yeenoghu inspira seus seguidores a devorar qualquer criatura que encontrem. Em sua mente, o cosmo é feito apenas de predadores e presas.

Para saciar sua sede de sangue, Yeenoghu frequentemente irrompe pelo Abismo, matando qualquer coisa em seu caminho. Apenas aqueles demônios que se unem a ele em sua carnificina desenfreada podem evitar sua ira. As andanças de Yeenoghu pelo Abismo são como os rompantes de uma tempestade. Ele e seus cultistas passam pelas áreas como um monstruoso furacão cujo curso nunca pode ser previsto.

De todos os lordes demônios, Yeenoghu foi aquele que deixou a maior marca no Plano Material. Durante sua investida pelo mundo eras atrás, a raça dos gnolls surgiu em seu rastro. Cada gnoll é a miniatura personificada da fúria e fome de Yeenoghu. Eles imitam seu criador, matando qualquer criatura que cruze com eles e respeitando apenas aqueles que podem parar sua fúria.

Cultistas. Yeenoghu raramente adquire cultistas que não sejam gnolls, leucrotas, e outras criaturas criadas por suas incursões pelos planos. Os poucos humanoides que abraçam sua adoração são solitários renegados, muitos deles forasteiros expulsos da civilização. Um culto de Yeenoghu age como uma matilha de gnolls, independente de quais criaturas o formem. Yeenoghu os infunde com uma fome canibalesca, e eles sabem que cada vítima que eles apanham os leva para mais perto de sua presença.

Zuggtmoy

A Rainha Demoníaca dos Fungos possui muitas características similares às de Juiblex. Alguns sábios acreditam que ela é a origem de todos os fungos e bolores, dos cogumelos que crescem nas florestas ás mais mortais formas de bolor amarelo. Aqueles que estudam os demônios argumentam que Zuggtmoy não é simplesmente a patrona dos fungos, e que seu objetivo final é fundir todas as criaturas vivas em um único grande organismo, uma entidade a qual ela possa se unir e controlar.

Cultistas. A maioria dos cultistas de Zuggtmoy são mortais desafortunados que foram infestados com os esporos demoníacos que ela cultiva nos fungos que criou. Os esporos lentamente devoram o cérebro dessas criaturas, deixando-os apenas com funcionalidade o suficiente para espalhar os fungos malignos, mas roubando deles qualquer vontade de se voltar contra sua mestra.

Poucos mortais colocam-se livremente a seu serviço. A maioria são druidas que querem exterminar a civilização e substituí-la por plantas e fungos selvagens, ou indivíduos ensandecidos, famintos por poder, que acreditam que podem manter suas identidades enquanto trouxerem outros para a servidão a Zuggtmoy. Ela permite que esses fanáticos mantenham suas formas de existência se isso levar seus objetivos adiante e ajudar a espalhar seus filhos por toda parte, mas eles estão fadados ao mesmo destino de todos os outros.

Dádivas Demoníacas

Pessoas amaldiçoadas que buscam o poder dos demônios estão espalhadas pelo multiverso. Algumas delas reúnem-se em cultos, mas muitos agem por conta própria ou em pequenos grupos. Qualquer que seja a sua organização, eles estão unidos em seu desejo de sugar o poder do mal insondável do Abismo.

Os tópicos a seguir descrevem dádivas que um Mestre pode fornecer a monstros e PdMs dedicados a um lorde demônio em particular. As descrições também listam magias características associadas a um lorde demônio. Se o monstro ou PdM pode conjurar magias, você pode substituir qualquer uma das suas magias pelas listadas aqui, desde que sejam do mesmo nível.

Um demônio comum pode fornecer dádivas a um número de criaturas igual a sua quantia de dados de vida. Em contraste, um lorde demônio não possui limites no número de criaturas que podem receber suas dádivas.

Dádivas de demônios são presentes efêmeros. Elas permanecem apenas enquanto o demônio está satisfeito. Aceitar tal presente é um ato de danação que corrompe a alma e leva a pessoa a atos de caos, maldade e loucura. Rejeitar uma dádiva provavelmente provocará a ira demoníaca.

Bafomé

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +4 em Força, Sabedoria, ou ambos.
Magias Características: *Marca do caçador* (1° nível), *sentido bestial* (2°nível), *lentidão* (3° nível)

Bafomé fornece as dádivas de poder físico e sagacidade. Ele fornece aos seus seguidores subalternos a característica do Rastreador Infalível, e os líderes de culto adquirem a característica de Incitar os Caçadores. Todos os seus devotos também ganham a característica da Memória Labiríntica.

Caçador Infalível. Com uma ação bônus, esta criatura cria magicamente um vínculo com uma criatura que possa ver. Pela próxima hora, com uma ação bônus, essa criatura fica ciente da distância e direção atual até o alvo caso estejam no mesmo plano de existência. O vínculo termina se a criatura for incapacitada ou se utilizar essa característica novamente em um alvo diferente.

Incitar os Caçadores (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma ação, essa criatura permite a cada aliado a até 9 metros dela, que possuam a característica do Caçador Infalível de realizar um ataque com arma com sua reação contra o alvo de sua característica de Caçador Infalível.

Memória Labiríntica. Essa criatura pode relembrar perfeitamente de qualquer caminho pelo qual tenha passado.

Demogorgon

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +4 em Força, Carisma, ou ambos.
Magias Características: *Enfeitiçar pessoa* (1° nível), *aumentar/reduzir* (2°nivel), *toque vampírico* (3° nível)

Os seguidores de Demogorgon são normalmente assassinos solitários guiados pela voz sussurrante de seu mestre. Seus seguidores mais abençoados adquirem a característica das Duas Mentes da Loucura.

Duas Mentes da Loucura. Essa criatura possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Fraz-Urb'luu

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +4 em Sabedoria, Carisma, ou ambos.
Magias Características: *Ilusão menor* (1° nível), *disfarçar* (2°nivel), *padrão hipnótico* (3° nível)

Como um mestre da enganação, Fraz-Urb'luu ensina seus iniciados os segredos das mentiras e ilusões. Eles também adquirem a característica do Olho do Mentiroso.

Olho do Mentiroso. Essa criatura possui vantagem em testes de Sabedoria (Intuição ou Percepção).

Com uma ação bônus, ela automaticamente pode detectar a localização de todas as ilusões e criaturas escondidas a até 4,5 metros dela.

Graz'zt

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +4 em Constituição, Carisma, ou ambos.
Magias Características: *Vitalidade falsa* (1° nível), *imobilizar pessoa* (2°nivel), *medo* (3° nível)

O Senhor dos Prazeres Proibidos fornece aos seus cultistas a habilidade de transformar a dor mais excruciante em prazer. Seus cultistas ganham a característica de Regozijar na dor, enquanto seus líderes de culto ganham a característica do Mestre dos Prazeres.

Regozijar na Dor. Sempre que essa criatura sofrer um acerto crítico, ela pode realizar um ataque corpo-a-corpo com arma com sua reação.

Mestre dos Prazeres. Com uma reação ao sofrer dano, essa criatura pode fornecer magicamente 5 pontos de vida temporários para si mesmo e a até mais três aliados a até 9 metros dela.

Juiblex

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +8 em Constituição, com uma penalidade igual em Inteligência, Sabedoria e Carisma.
Magias Características: *Área escorregadia* (1° nível), *teia* (2°nivel), *forma gasosa* (3° nivel)

Os seguidores do Lorde sem Face são solitários bizarros que preferem a companhia de limos e gosmas a de outras criaturas. Eles adquirem a resistência dos limos ao custo de suas mentes. Seguidores menores adquirem a característica do Movimento Líquido. Os devotos mais dedicados do limo também recebem a característica de Órgãos Viscosos.

Movimento Líquido. Com uma ação, essa criatura pode mover-se até 6 metros através de espaços de não mais de 2,5 centímetros de diâmetro. Ela deve encerrar seu movimento em um espaço que possa acomodar seu tamanho integral. Caso contrário, ela recebe 5 de dano de energia e retorna ao espaço onde iniciou seu movimento.

Órgãos Viscosos. Essa criatura possui resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Sempre que essa criatura sofrer um ataque crítico ou for reduzida a 0 pontos de vida, todas as criaturas a até 1,5 metros dela recebem dano ácido igual ao seu número de dados de vida.

As infinitas variedades de mal do Abismo não nascem apenas das almas dos mortais dedicados ao Caos e ao Mal. Em adição, o Abismo cria seus próprios demônios de nada além da essência corruptora que perfaz todo o lugar. Dessa forma, ele possui o potencial de combater todas as forças que se posicionam contra ele.

Orcus

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +4 em Inteligência, Sabedoria, ou ambos.
Magias Características: *Vitalidade falsa* (1° nível), *raio do enfraquecimento* (2°nível), *animar mortos* (3° nível)

Na maioria dos casos, Orcus transforma seus seguidores em criaturas mortas-vivas como carniçais e inumanos. Contudo, às vezes ele necessita que seus seguidores mantenham suas formas mortais para se infiltrarem mais facilmente em um reino ou cidade. Ele fornece aos seus seguidores subalternos a caracteristica da Alma Imorredoura, e seus lideres de culto recebem a caracteristica da Aura da Morte.

Alma Imorredoura (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Se essa criatura for reduzida a 0 pontos de vida, ela imediatamente realiza um teste de resistência de Constituição CD 10. Caso seja bem-sucedida, em vez de morrer ela é reduzida a 1 ponto de vida.

Aura da Morte. Essa criatura emana uma aura mortífera que se estende a 9 metros em cada direção a partir de seu espaço enquanto não estiver incapacitada. A aura é bloqueada por cobertura total. Enquanto na aura, a criatura e qualquer morto-vivo amigável estão imunes à condição de amedrontado e possuem resistência a dano radiante. Inimigos sofrem desvantagem em testes de resistência contra morte enquanto dentro da aura.

Yeenoghu

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +4 em Força e Sabedoria, com uma penalidade igual em Inteligência e Carisma.
Magias Características: *Riso histérico de Tasha* (1° nível), *coroa da loucura* (2°nível), *medo* (3° nível)

Os seguidores de Yeenoghu formam matilhas de saqueadores canibais. Seu temperamento assemelha-se mais ao dos gnolls a cada dia que passa. Seus seguidores mais devotados adquirem a opção de ação das Mandíbulas Trituradoras e a caracteristica de Ímpeto, enquanto os lideres de culto recebem a caracteristica da Aura da Sede de Sangue.

Mandíbulas Trituradoras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* bônus para atingir igual à proficiência da criatura mais seu modificador de Força; alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 1d4 + modificador de Força da criatura em dano perfurante.

Ímpeto. Quando essa criatura reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, ela pode realizar uma ação bônus para mover-se até metade de seu deslocamento e realizar um ataque de Mandíbulas Trituradoras.

Aura da Sede de Sangue. Se essa criatura não estiver incapacitada, qualquer criatura com a caracteristica Ímpeto pode realizar seu ataque de Mandíbulas trituradoras com uma ação bônus enquanto a até 3 metros dessa criatura.

Zuggtmoy

Ajuste no Valor de Habilidade: Um bônus de até +4 em Constituição, com uma penalidade igual em Inteligência, Sabedoria e Carisma.
Magias Características: *Raio adoecente* (1° nível), *sugestão* (2°nivel), *ampliar plantas* (3° nível)

Os seguidores de Zuggtmoy são principalmente vitimas inconscientes dos esporos das suas crianças. Os esporos entram no cérebro da vitima, transformando-a em um servo fanático. Cada vitima ganha a caracteristica Beijado pelo Esporo.

Beijado pelo Esporo. Essa criatura é imune às condições de amedrontado e enfeitiçado. Além do mais, se for reduzida a 0 pontos de vida, cada criatura a até 3 metros dela recebe dano de veneno em quantidade igual ao seu número de Dados de Vida.

Cambions Demoníacos

Outros Demônios

Demônios de sagacidade e poder suficientes podem conceder dádivas, utilizando seus receptores como peões. Um demônio pode fornecer uma característica especial baseado em seu tipo, como mostrado abaixo.

Balor

Alma Flamejante. Essa criatura possui resistência a dano de fogo. Quando ela morre, ela explode; cada criatura a até 3 metros dela recebem dano de fogo igual ao seu número de Dados de Vida.

Goristro

Memória Labiríntica. Essa criatura pode relembrar perfeitamente de qualquer caminho pelo qual tenha passado.

Marilith

Reação Serpentina. Essa criatura pode realizar uma reação extra a cada rodada, mas essa reação pode ser usada apenas para realizar ataques de oportunidade.

Nalfeshnee

Mente Protegida. Essa criatura é imune à condição amedrontado.

Cambions Demoníacos

Cambions gerados por lordes demônios às vezes manifestam habilidades diferentes de um cambion típico. Graz'zt é notável entre os lordes demônios pelos muitos cambions que tem gerado pelo multiverso. O mais famoso dentre eles foi Iuz, que combinou a herança abissal de seu pai com a tutela arcana inigualável de sua mãe para se tornar um semideus.

Magias Características

Cambions possuem a característica de Conjuração Inata. Quando customizar um cambion demoníaco, você pode substituir magias dessa característica por outras de mesmo nível na lista de magias características na entrada do culto do progenitor demoníaco. O cambion pode usar essas magias uma vez por dia cada.

Características Especiais

Um cambion descendente de um demônio pode possuir as características especiais conferidas aos cultistas desse demônio, como descrito na seção de dádivas demoníacas.

Poucos demônios copulam com mortais, e aqueles com o charme ou desejo para isso geralmente fornecem a sua prole da habilidade do Charme Demoníaco. Cultistas de Bafomé e Orcus também podem utilizar rituais corruptores para infundir a energia de seus mestres em uma criança jovem ou ainda não nascida, produzindo um campeão do culto que pode possuir habilidades especiais; um cambion ligado a Orcus substitui o Charme Demoníaco pela característica de Prole da Tumba, e um ligado a Bafomé substitui pelo Chamado do Coroado.

Chamado do Coroado. Quando o cambion visa apenas uma criatura com todos os ataques de seus Ataques Múltiplos, ele pode escolher um aliado que possa ver a até 9 metros dele. Esse aliado pode utilizar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra um alvo de sua escolha.

Prole da Tumba. Ao final de cada um dos turnos do cambion, cada morto-vivo de sua escolha que ele possa ver a até 9 metros dele adquire 10 pontos de vida temporários, fornecidos desde que o cambion não esteja incapacitado.

Além do mais, esse cambion pode usar sua característica de Conjuração Inata para conjurar *animar mortos* até três vezes por dia.

Tabelas de Customização de Demônios

Essa seção fornece tabelas úteis para Mestres que desejem customizar algum demônio.

Traços de Personalidade Demoníacos

d6	Traço
1	Eu gosto de contar mentiras.
2	Ameaça é minha única língua.
3	Eu adulo os outros para tornar minha traição mais inesperada.
4	Eu esmago aqueles que posso derrotar, e fico no aguardo para enfraquecer e sobrepujar aqueles que devo respeitar.
5	Eu farei qualquer coisa para sobreviver. Qualquer coisa.
6	Algum dia todos me louvarão. Até lá, eu monitoro seus insultos com atenção obsessiva.

Ideais Demoníacos

d6	Ideal
1	**Autopreservação.** É cada um e cada coisa por si nesse mundo cruel.
2	**Poder.** O mundo é dividido entre os fortes, que comandam, e os fracos, que obedecem ou morrem.
3	**Esperteza.** Sempre tenha um plano reserva pronto, especialmente se isso envolver trair alguém.
4	**Força.** Força é a única moeda aceita em todos os reinos e por todos os povos.
5	**Ambição.** Nós alcançamos o ponto que merecemos no cosmos devido aos nossos impulsos e talentos.
6	**Crueldade.** Força sem uma demonstração regular de seu potencial é uma arma vazia.

Vínculos Demoníacos

d6	Vínculo
1-6	Eu sou um produto perfeito da criação, destinado a um dia moldar o cosmo aos meus caprichos. Tudo que eu faço corrobora meu destino.

Defeitos Demoníacos

d6	Defeito
1	Eu ajo baseado em instinto, raramente tenho um plano.
2	Eu sou acovardado por ameaças, e mesmo as mais absurdas me fazem parar.
3	Bem no fundo, eu sei que estou condenado ao anonimato.
4	Minha inclinação natural é rastejar e implorar pelos favores daqueles mais fortes do que eu.
5	Eu me enfureço, mas uso a raiva para distrair do meu medo de confrontação.
6	Eu me enrolo e me traio por minhas próprias maquinações.

Características Demoníacas Incomuns

d20	Característica
1	**Vomitar Moscas.** Uma vez por dia, o demônio pode usar uma ação para vomitar moscas o suficiente para criar um efeito semelhante ao de conjurar *nuvem obscurescente*.
2	**Asas Minúsculas.** O demônio adquire um deslocamento de voo de 3 metros. Se ele já podia voar, seu deslocamento de voo torna-se de 3 metros.
3	**Olho Extra Sempre Aberto.** O demônio adquire vantagem em testes de Percepção relacionados à visão.
4	**Sangue de Vespa.** A primeira vez em cada combate que o demônio for reduzido a metade de seus pontos de vida ou menos, um enxame de insetos (vespas) se forma ao seu redor. O enxame considera criaturas à exceção do demônio como inimigas.
5	**Braço Extra.** O demônio adquire vantagem em testes de Prestidigitação.
6	**Orelhas Gigantescas.** O demônio adquire vantagem em testes de Percepção para ouvir sons.
7	**Ossos de Prata.** A arma natural do demônio é considerada de prata.
8	**Cabelos Serpentinos.** Criaturas que agarrem o demônio ou sejam agarradas por ele ficarão envenenadas até que o agarrão termine.
9	**Segunda Boca Sempre Murmurante.** O demônio sofre desvantagem em testes de Furtividade contra criaturas que possam ouvir.
10	**Pé Grande.** O demônio sofre desvantagem em testes de Acrobacia, Atletismo e Furtividade e quando envolver movimentar seus pés.
11	**Pele Translúcida.** A pele do demônio é escorregadia e transparente. Ele possui vantagem em tentativas de escapar de um agarrão.
12	**Vazamento de Óleo.** Cada vez que o demônio sofrer dano de concussão, cortante ou perfurante, a área a até 1,5 metros dele torna-se terreno difícil até o final do próximo turno dele.
13	**Crânio Forrado de Chumbo.** O demônio não pode usar telepatia ou ser contatado por telepatia. Ele não pode ser amedrontado, atordoado ou enfeitiçado.
14	**Língua de Verme.** O demônio não pode falar nenhum idioma.
15	**Cabeças nas Mãos.** O demônio possui cabeças aonde suas mãos deveriam ficar, e utiliza as bocas dessas cabeças para manipular objetos. Se o demônio possuía ataques com garras, eles se tornam ataques com mordidas que provocam dano perfurante.
16	**Corpo de Balão.** O demônio pode flutuar à vontade como se sob o efeito da magia *levitação* (sem necessidade de concentração). Quando com metade de seus pontos de vida ou menos, ele perde essa característica.
17	**Imaterial.** O demônio possui resistência a todos os tipos de dano exceto psíquico, e todo dano que ele provoque é reduzido à metade.
18	**Braços Longos.** O alcance do demônio é 1,5 metros maior do que o normal.
19	**Sem Olhos.** O demônio é cego. Ele possui percepção às cegas com um raio de 18 metros.
20	**Demônio Vestigial.** Um gêmeo vestigial em miniatura do demônio cresce de seu corpo. O demônio não pode ser colocado nas condições atordoado, cego ou surdo.

Cultos a Corruptores

As seguintes tabelas podem ser utilizadas para gerar cultos aleatórios dedicados a corruptores. Role nas tabelas na ordem em que aparecem para montar as caracteristicas do culto.

1. Objetivos do Culto

d6	Objetivo
1	Poder político, controle sobre uma área local.
2	A morte de um inimigo ou rival.
3	Controle sobre uma guilda ou instituição similar.
4	Recuperação de um artefato ou item mágico que pode se mostrar útil na Guerra do Sangue.
5	Vingança por um insulto, enganação ou derrota passada.
6	Poder pessoal e conforto para seus líderes; os subalternos são dispensáveis.

2. Recursos do Culto

d6	Recurso
1	O culto usa uma guilda, negócio ou instituição respeitável como fachada.
2	O culto prospera através do apoio de gerações de uma poderosa família nobre.
3	O culto controla os oficiais da lei local.
4	O culto possui acesso a uma provisão de magia poderosa.
5	O culto pode abrir um portal direto para os Planos Exteriores, permitindo corruptores interceder a seu favor.
6	O líder do culto é um corruptor renegado buscando fugir de seus inimigos.

3. Organização do Culto

d6	Organização
1	**Conspiração.** Membros utilizam senhas e comunicação duplo-cega.
2	**Fachada Falsa.** O culto utiliza de enganação elaborada para aparentar ser um grupo cívico inofensivo.
3	**Empreendimento Criminoso.** O culto é organizado através de uma guilda de ladrões.
4	**Rede de Informações.** O culto possui uma aliança secreta de membros que estão infiltrados nas fileiras mais baixas de cada organização notável na região.
5	**Culto de Personalidade.** O líder do culto é uma figura amada reconhecida por grandes e benevolentes feitos.
6	**Arraigado.** O culto é parte da cultura local, uma tradição estabelecida décadas atrás e mantida secreta dos forasteiros.

4. Dificuldades do Culto

d6	Dificuldade
1	O culto é assolado por lutas internas.
2	Um culto rival ambiciona destruir esse grupo e substituí-lo.
3	O culto luta para controlar seus impulsos sombrios e violentos, a fim de permanecer indetectável.
4	Assassinado e traição levam a mudanças constantes na liderança do culto.
5	O líder do culto é um testa de ferro. O poder real é um senhor do crime nos bastidores.
6	O culto é um peão dispensável manipulado por seu mestre.

Capítulo 2: Elfos

S CONTOS MAIS ANTIGOS FALAM DE ELFOS como os filhos do deus Corellon. Ao contrário de muitos mitos semelhantes envolvendo outras raças, esses contos são verdadeiros. Os elfos são todos descendentes de uma divindade, e sua origem levou a uma tragédia que molda sua cultura até hoje.

O abismo entre os elfos e Corellon e a divisão entre Corellon e Lolth surgiram da mesma transgressão. Aquele incidente colocou todas as muitas raças de elfos em seus caminhos atuais, determinou seu ciclo de vida único e desencadeou um ódio inabalável entre os drows e os elfos do Plano Material. Nenhum outro evento teve um impacto tão importante na história dos elfos quanto aquele que começou tudo.

Uma Raça Dividida

UMA VEZ SEGUIMOS OS PASSOS DE CORELLON, MAS NOS *afastamos desse caminho. Por toda a nossa existência, nós pagamos penitência por um passo em falso. É apenas? Talvez não, mas quando há o amor apenas? A perda e o anseio são uma questão para os juízes decidirem? O coração sabe o que a alma quer.*

— Amlaruil Flor da Lua,
Última Rainha de Encontro Eterno

Muito antes dos elfos existirem, Corellon dançou de mundo em mundo e de plano em plano. Um ser de mutabilidade consumada e graça infinita, Corellon era um deus como nenhum outro - capaz de assumir a forma de uma corrente de risada, uma brisa provocante, um raio incandescente, uma chama saltitante ou um relâmpago crepitante. Em nada mais do que um capricho, o corpo de Corellon poderia se tornar um cardume de peixes, um enxame de abelhas ou um bando de pássaros. Ao se relacionar com outros deuses, Corellon adotava frequentemente suas aparências - macho, fêmea ou qualquer outra coisa, mas também mantinha a companhia na forma de uma flor de rosa ou de uma delicada corça.

A personalidade exuberante e mercurial de Corellon demonstrou, independentemente da forma que a entidade assumisse. Corellon amava de todo o coração, prestava juramentos sem reservas e sentia prazer em todo encontro com os outros seres divinos do multiverso.

A maioria dos deuses aceitou a mutabilidade e o comportamento apaixonado de Corellon, mas esses traços enfureceram Gruumsh, o maior dos deuses orcs. A ira de Gruumsh era quase universalmente respeitada, mesmo entre os poderes divinos, mas Corellon alegremente não dava atenção a ele. Talvez tenha sido essa aparente arrogância que permitiu que Gruumsh se aproximasse o suficiente para ferir Corellon, provocando o lendário conflito que custou a Gruumsh um de seus olhos. Dependendo de quem faz o relato, a batalha foi um confronto de titãs travado em muitos planos e mundos, ou foi pouco mais que um aborrecimento para Corellon. Mas todas as lendas concordam que os primeiros elfos emergiram do sangue que Corellon derramou.

Esses elfos primordiais eram muito parecidos com Corellon, não tão poderosos, mas tão mutáveis e audaciosos. Esplêndidas criaturas feéricas, elas viajaram na sombra de Corellon, brilhando como os reflexos de uma gema finamente lapidada. Quando Corellon se deu conta destes ecos gloriosos, o deus permaneceu com eles naquele lugar que se tornou o reino de Arvandor. Enquanto desfrutavam da companhia desses elfos primordiais, Corellon passou a apreciar suas idéias, que eram novas e familiares, e destacava as de grande reputação por um tratamento especial. Corellon deu a cada um desses corpos luminosos um nome único — Aerdrie, Keptolo, Solonor, Naralis, Erevan, Hanali, Tarsellis, Rillifane, Zandilar, Labelas e muitos mais — e a cada nome pronunciado, um novo deus elfo nasceu.

Um desses seres, embora tivesse o privilégio de estar elevado acima do resto dos elfos primordiais, não estava satisfeito em ser um dos subordinados de confiança de Corellon. Ela, pois se declarou assim, viu no multiverso em torno deles outros seres que causavam impacto em vários mundos. A entidade que se chamava Lolth falou com os outros novos deuses e teceu uma história sedutora sobre como os elfos poderiam alcançar a superioridade se pudessem abrir mão de um pouco de sua liberdade individual. Juntos, unidos em propósito, os deuses poderiam ser a vanguarda desse esforço. Não estava perdendo a liberdade de alcançar a grandeza que vale o preço? Por meio desse argumento, Lolth persuadiu as entidades primitivas a tomarem formas estáticas, em grande parte parecidas com o que os elfos tem hoje, e, assim, afastar-se do exemplo dos modos selvagens e sempre mutáveis de Corellon.

Quando essas reflexões primitivas de Corellon mudaram de natureza e se definiram, passaram a ver Corellon e Lolth sob novas luzes. Eles agora viam Corellon como o pai deles, aquele que os criou, e Lolth como sua mãe, aquela que os colocou no caminho para o seu destino. Cada um dos outros elfos primordiais, como as crianças fazem, favoreceu um dos pais ou o outro. Corellon ficou revoltado com essa traição percebida e protestou contra a intrusão de Lolth. Alguns dos elfos primordiais se levantaram em sua defesa. Eles argumentaram que nenhuma entidade que surgisse de Corellon, não importa quão rebelde, deveria ser atacada. Aqueles que permaneceram defensores de Corellon insistiram que seu pai também queria grandeza para os elfos e que tal grandeza poderia ser alcançada se todos os elfos primordiais seguissem o exemplo de Corellon.

Os elfos primordiais reuniram-se em grandes hostes em torno de Lolth e Corellon, pois cada entidade defendeu seu argumento. No momento em que Corellon se distraiu e perdeu-se em pensamentos, Lolth se aproximou dele e tentou golpear mortalmente. Os elfos que favoreciam Corellon ajudaram a neutralizar o ataque, mas os que estavam ao lado de Lolth permaneceram alheios e distantes, sem fazer nada para impedir seu ataque violento.

Este ato seria cobrado dos elfos separadamente. Lolth e Corellon se separaram, Lolth se tornou um lorde demônio no Abismo e Corellon veio a se tornar o líder de um panteão que não podia mais ser confiável. Os deuses elfos que se aliaram a Corellon se tornaram os Seldarine, e aqueles que fugiram junto com Lolth se tornaram a reflexão sombria do Seldarine. Salvo para aqueles que foram chamados de deuses, Corellon expulsou os elfos primordiais de Arvandor e os entregou a uma existência física no Plano Material e em outros mundos do multiverso, como a Agrestia das Fadas e o Pendor das Sombras. A partir de então, todos os elfos seriam mortais, fixados nas formas que haviam adotado, desafiando a vontade de Corellon. Os elfos que mais reverenciavam Lolth se tornaram drow, e os outros se dividiram em uma multidão de grupos de superfície,

Como consequência dessa ruptura, nenhum elfo voltaria totalmente ao abraço de Corellon para desfrutar da vida eterna em Arvandor. Em vez disso, quando uma alma élfica retorna a Arvandor, ela é adotada pelos outros deuses do Seldarine e dada trégua do mundo por um tempo, durante o qual é deixado sozinho para contemplar o desapontamento de seu criador. Então a alma emerge de Arvandor, para renascer em um corpo gracioso, que vive por um tempo incrivelmente longo - evidência de que seu criador tem um amor por eles que, no fundo, é ilimitado.

A Déspota Élfica

Os elfos primordiais se dividiram em vários planos de existência antes do abismo entre Corellon e Lolth. Fora da glória de Arvandor, o lugar favorito deles era a Agrestia das Fadas, também chamada Faéria - um reino de paixão desenfreada. É para aquele lugar de esplendores que os elfos fugiram depois de serem expulsos da presença de Corellon. É nesse lugar que eles se transformam de criaturas feéricas em humanoides. Depois disso, muitas vezes choravam quando percebiam o que haviam perdido, a tristeza aumentada ainda mais pela influência da Agrestia das Fadas. Mas foi também na Agrestia das Fadas, onde descobriram as alegrias em potencial de ser uma pessoa em um mundo de formas fixas.

A maioria dos elfos acabou se espalhando da Agrestia das Fadas para outros mundos, enquanto o desejo de viajar e a curiosidade os levaram aos confins do multiverso. Nos outros mundos, os elfos desenvolveram as formas de cultura e sociedade que agora estão associadas ao seu povo. Em alguns lugares, o nome Corellon se esvaiu da memória dos elfos, mas o sangue do deus ainda flui dentro deles, mesmo que eles não saibam nada de sua fonte.

Não importa onde eles estejam no multiverso, elfos de todos os tipos sentem uma conexão especial com o reino de Faéria, pois foi o primeiro lar de sua raça depois de terem sido jogados à deriva. Mesmo que eles não possam nomear esse reino ou não saibam como voltar para lá, memórias vestigiais do lugar às vezes brilham em suas mentes quando eles estão em transe.

Um grupo de elfos, os eladrin, nunca deixaram o primeiro refúgio. Depois de ter sido exposto à magia penetrante da Agrestia das Fadas durante séculos, esses elfos têm uma qualidade sobrenatural não compartilhada por seus primos no Plano Material. Alguns eladrin foram transformados de forma tão completa que se tornaram criaturas feéricas novamente e foram autorizados a retornar a Arvandor, onde são um fascínio e uma deleite para os Seldarine.

Vivendo em Devaneio

HISTÓRIA, MEUS JOVENS AMIGOS? SÓ PORQUE SUAS VIDAS *são tão rápidas como o voo de um beija-flor não é motivo para dizer que eu tenha constituído a história. A história é a trama das coisas fora da vida, não para aquelas que ainda estão no seu tear. Ainda vou lhe contar sobre a minha vida e a vida do meu clã, já que*

a minha canção do clã não foi cantada em mais de um século. Em devaneio, o povo pode aprender tudo o que passou por eles e seus antecessores. Agora, em canções que antes eram apenas cantadas em comemoração, posso ensinar-lhe breves velas de humanidade do Povo e seu próprio lugar entre nós.

— Cymbiir Haevault, Conselheiro da Casa Haevault

A memória é uma coisa curiosa. Pode-se entrar na consciência espontaneamente, evocado por um cheiro inesperado ou pelas palavras ditas por um amigo. Uma lembrança também pode ser elusiva, frustrando todas as tentativas de evocá-la e às vezes lembrada apenas depois que a caçada é abandonada, como uma palavra na ponta da língua. Algumas lembranças se agarram ao coração, pesando-o e segurando-o lá como uma âncora amarra um navio. Outros o elevam ou fazem vibrar alegremente como as asas de um pássaro. Algumas memórias estão à espreita como predadores, prontas para saltar quando a mente ou o coração estão vulneráveis. Alguns permanecem como cicatrizes, nem sempre visíveis, mas sempre presentes.

Talvez mais do que qualquer outra raça, os elfos estão familiarizados com todos os aspectos da memória. Desde o nascimento, os elfos não dormem, mas entram em transe quando precisam descansar. Nesse estado, os elfos permanecem conscientes de seus arredores enquanto mergulham em suas memórias. O que um elfo se lembra durante este devaneio depende em grande parte de quanto tempo o elfo viveu, e os eventos das vidas que a alma do elfo experimentou antes.

Infância

Muito tem sido feito da relativa fecundidade dos humanos em comparação com os elfos. As pessoas ignorantes se perguntam como os elfos podem viver tanto tempo, mas têm tão poucos filhos. Eles não podem saber o que significa para um elfo levar uma criança ao mundo. Eles não conseguem entender como um nascimento é ao mesmo tempo uma alegria e uma tristeza, uma reunião e uma separação.

Cada nascimento representa uma alma elfa que foi para Arvandor e retornou. Elfos mortais não podem saber se é a alma de alguém recentemente morto ou alguém que morreu há milênios. Eles não podem nem mesmo estar certos de que é um elfo do mesmo mundo. A única garantia que eles têm é que é um elfo de sua própria espécie, pois quando os elfos primordiais foram contra Corellon e assumiram formas permanentes, eles escolheram esse destino por si mesmos.

Quantos elfos nascem para os quais pais ou em qualquer geração dada é um tópico estudado por elfos na esperança de discernir algum sinal de Corellon ou outros dos Seldarine. Acredita-se que Aerdrie Faenya, a deusa alada do ar e do céu, leve as almas de Arvandor para o mundo, trazendo-as do céu para começar suas vidas mortais novamente. Uma década em que muitos elfos nascem em todo o mundo é considerada um presságio de perigo que um grande número de elfos será necessário para suportar. Em contraste, se uma comunidade élfica passa um século ou mais sem um novo nascimento, os membros tomam isso como um sinal de que a comunidade estagnou e deve se separar.

Por causa da raridade de nascimentos de elfos, os irmãos podem ser separados por décadas, ou mesmo por um século ou mais. Assim, poucos elfos crescem brincando com irmãos ou irmãs de idade semelhante e, em vez disso, dependem de amigos para o desenvolvimento de suas habilidades sociais. Em casos extremamente raros, um nascimento pode produzir gêmeos ou ainda mais escassos. Acredita-se que esses descendentes, aos quais os elfos se referem como irmãos da alma, têm um destino especial e

Se alguma vez você precisar saber a idade de um elfo, apresente o indivíduo diante de uma emergência. Um jovem elfo vai agir precipitadamente. Um elfo de meia idade hesitará. Um elfo idoso simplesmente irá embora.

Meio-Elfo, Meia Alma?

Da perspectiva dos elfos, o nascimento de um meio-elfo representa uma ruptura da ordem natural da reencarnação. Elfos em diferentes comunidades e em diferentes mundos têm inúmeras idéias sobre a natureza da ruptura, porque os deuses nunca deram uma resposta que pareça aplicável a todos. A alma de um meio-elfo pode ser uma alma elfa cuja conexão com os Seldarine foi enfraquecida, ou pode ser uma verdadeira alma elfa presa no corpo de um meio-elfo até a morte, a alma que jaz sob a aparência de um elfo pode ser humana.

Muitos elfos, especialmente os mais jovens, vêem a existência dos meio-elfos como um sinal de esperança e não como uma ameaça — um exemplo de como as almas élficas podem experimentar o mundo de novas maneiras, não vinculadas a uma única forma física ou a uma determinada filosofia.

entrelaçado que só pode ser preenchido se forem criados juntos. As lendas dos elfos são cheias de histórias de infortúnios e tragédias que acontecem quando os gêmeos são separados e mantidos separados por muito tempo. Pode-se ser compelido a se reunir com o outro, em risco de vida e membros; gêmeos idênticos poderiam se enredar em um caso de identidade equivocada; ou os irmãos podem crescer como opostos.

Durante os primeiros anos de um jovem elfo, as memórias evocadas durante o transe são tiradas não das experiências de vida atuais, mas das fantásticas aventuras passadas da alma imortal do elfo. Os pais dos jovens elfos e sacerdotes de Erevan Ilesere encorajam os jovens a explorar essas memórias e a conversar sobre eles uns com os outros, mas eles não devem ser discutidos com adultos até que uma lembrança da vida desperta pela primeira vez o transe de um jovem. Essa experiência, chamada Primeira Reflexão, marca o fim da infância e o início da adolescência.

Adolescência

A maioria dos elfos experimenta sua Primeira Reflexão na segunda ou terceira década. Ela marca o início do período em que um elfo deve se concentrar em adquirir o conhecimento e as habilidades necessárias para o papel do elfo como adulto.

Como um meio para esse fim, os elfos na adolescência aprendem como usar o transe para evocar memórias de suas vidas despertas, dando-lhes oportunidades de refletir sobre as alegrias do mundo mortal e reforçar os princípios de qualquer treinamento ou prática realizados enquanto acordados. Ao mesmo tempo, as lembranças de muito tempo atrás, que ocorreram tão facilmente durante a infância, surgem agora com menos frequência. A Retirada do Véu é o nome que os elfos dão à ocasião em que um jovem elfo não mais experimenta lembranças primitivas durante o transe, mas, em vez disso, recorda apenas os eventos de sua atual existência mortal.

Idade Adulta

A Retirada do Véu marca a passagem de um elfo para a idade adulta, que tipicamente ocorre no final do primeiro século de vida.

Perder o acesso às memórias primitivas pode ser uma experiência traumática. Os elfos anciões procuram sinais dessa mudança nos elfos jovens e tentam guiá-los através dela. A maioria das culturas élficas marcam a Retirada do Véu com uma cerimónia de orgulho ou celebração, como forma de compensar a melancolia de um indivíduo. Para alguns jovens adultos, este pode ser um momento para contemplar Labelas Enoreth, enquanto em outra comunidade a Retirada do Véu é uma ocasião para uma celebração que invoca deuses como Alobal Lorfiril e Zandilar.

Após a Retirada do Véu, um elfo entra no auge da vida, um período de séculos durante o qual a maioria dos elfos se esforça para se envolver com o mundo. Um elfo adulto aprende a controlar as memórias que se formam durante o transe, escolhendo recordar experiências de sua vida desperta que aumentam seu treinamento ou lhe dão consolo em tempos ruins.

Este é o estágio da vida élfica com a qual os outros estão mais familiarizados porque é a idade em que os elfos se movem para fora de suas comunidades reclusas e interagem com o mundo maior. Eles se esforçam para ter um efeito permanente no mundo, para mudar as coisas para melhor (como eles o veem). Elfos querem deixar uma marca no mundo que as futuras gerações vão lembrar.

Com o tempo, um elfo adulto pode tornar-se talentoso em muitos empreendimentos enquanto segue seu destino. Não é incomum entre os elfos encontrar alguém que é especialista em disciplinas dispares, como um mago de batalha que também é o melhor vinicultor de um assentamento e famoso por criar entalhes de madeira delicados. Essa versatilidade fala com a ansiedade de cada elfo adulto por novas experiências, porque as lembranças de aventuras, escapadas e realizações alimentam a próxima e possivelmente mais longa fase da vida de alguém.

Elfos Anciões

Em algum momento da vida adulta, o devaneio do transe de um elfo é primeiramente interrompido por uma nova forma de pensamento espontâneo. Essa memória aparentemente errante não surge da experiência pessoal do elfo, nem das memórias da alma primitiva do elfo, mas vem de outra vida e de outra época. A primeira experiência de um elfo deste tipo é muitas vezes referida como a lembrança e atribuída à influência de Labelas Enoreth. Ou é chamado de Revelação, e Araleth Letheranil é honrado por sua ocorrência. Independentemente do seu rótulo, este evento marca o início de uma nova fase na vida de um elfo.

Sonhos Além da Memória

Os elfos podem dormir e sonhar como qualquer humano, mas quase todos os elfos da superfície evitam fazê-lo. Os sonhos, como os humanos os conhecem, são estranhos e confusos para os elfos. Ao contrário das memórias reais da alma primitiva, vida presente ou vidas passadas, os sonhos são produtos descontrolados do subconsciente, e talvez também das mentes subconscientes das vidas passadas ou das almas primitivas. Um elfo que sonha deve sempre se perguntar de quem é que esses pensamentos surgiram e por quê. Os sacerdotes de Sehanine Moonbow são uma exceção: eles dormem e sonham em receber sinais de seu deus, e os elfos consultam esses sacerdotes para interpretar seus próprios sonhos.

Um elfo que começa a experimentar essas memórias de outras vidas pode viver normalmente por décadas, mas à medida que as intrusões se tornam mais frequentes, elas afetam a perspectiva do indivíduo. Eventualmente, os pensamentos de um elfo começam a se afastar das realizações mundanas e se voltam cada vez mais para seu interior. Essa mudança é gradual no começo, mas se torna mais e mais severa até que não possa ser ignorada. Quando isso acontece, um elfo perde o interesse pelo mundo exterior e não quer nada mais do que voltar para casa, estar cercado por outros da sua própria espécie, para explorar as memórias que eles acumularam nesta vida e mantê-los separados do número cada vez maior de memórias de outras vidas que estão ressurgindo

A maioria dos elfos passa por essa experiência no terceiro ou quarto século. Elfos que levavam vidas extremamente ativas e perigosas, como aventureiros, parecem ser afetados mais cedo do que aqueles que buscam ocupações mais tranquilas. Notavelmente, os elfos que foram ressuscitados da morte por meios mágicos parecem experimentar sua primeira memória de outra vida antes do que poderiam de outra maneira.

Independentemente de quão cedo ou com que frequência os elfos experimentam essas memórias, a maioria considera-os uma benção dos deuses. As experiências de outras vidas que são revisitadas durante o transe podem ser examinadas em busca de lições a serem aplicadas durante a vida desperta, sinais dos deuses ou maneiras de abrir a perspectiva de um elfo para outros pontos de vista.

Um punhado de elfos de qualquer geração nunca experimenta uma memória de outra vida durante o transe. Acredita-se que esses poucos escolhidos possam ser reencarnações dos elfos primordiais originais que nasceram do sangue de Corellon e foram autorizados a permanecer em sua companhia. Embora a maioria dos elfos anciões se torne mais serena, essas pessoas raras passam o resto de suas vidas jogando-se em situações perigosas, como se desafiassem a morte a tentando agarrá-la.

Envelhecimento e Morte

A maioria dos elfos não envelhece como outros humanoides fazem. A pele dos adultos permanece lisa, o cabelo não fica cinzento e os ossos não doem. Até mesmo os elfos mais velhos têm uma idade semelhante a um humano de talvez 30 anos.

No entanto, há um sinal certo de que um elfo está se aproximando do fim da vida: catarata na forma de crescentes, apontando para baixo, que aparece sobre as pupilas de ambos os olhos quando o elfo está em transe. Essa mudança, comumente conhecida como Transcendência, é uma evidência de que Sehanine Moonbow abriu a porta para permitir que a alma do elfo retorne a Arvandor - um sinal direto dos deuses de que é hora de colocar os assuntos em ordem.

Quanto tempo o corpo de um elfo tem nunca é certo. Sejam horas ou anos, o período é marcado por intensa alegria e grande tristeza. A maioria dos elfos mortais aceita seu futuro próximo com otimismo ou resignação, mas alguns reagem jogando-se de volta aos trabalhos de vida com um frenesi que outros elfos consideram impróprios. Os elfos que morrem de velhice sem experimentar a Transcendência, acredita-se ser por que lhes foi negada a admissão em Arvandor, e assim suas almas passam para outros planos e nunca são reencarnadas. Os vivos supõem que isso realmente seja uma verdade, mas a conduta de um elfo durante a vida geralmente oferece uma pista. Os drows nunca experimentam a Transcendência, por exemplo, e o mesmo vale para os elfos que se voltam para a adoração de outros deuses que não sejam dos Seldarine.

A Perspectiva Élfica

Os elfos dos reinos da superfície têm uma perspectiva única sobre o funcionamento do mundo e seu lugar nele é uma mistura de todos os fatores que moldam sua natureza, remontando ao abismo entre os elfos primordiais e Corellon no tempo antes do tempo.

Melancolia Cultural

A razão pela qual os elfos raramente são frívolos e despreocupados está enraizada em um mal ou sofrimento inato que infundiu os elfos primordiais quando eles escolheram parar de seguir o caminho de Corellon. Esses sentimentos de pesar e tristeza agarram todos os elfos em vários momentos de suas vidas e afetam todos os aspectos de sua sociedade.

Os sacerdotes entre os elfos normalmente acreditam que o elo quebrado nunca pode ser curado a menos que Corellon tenha uma mudança de coração. E tão mutável quanto Corellon é, o deus tem sido inflexível em um ponto: enquanto Lolth permanecer em existência, a responsabilidade por sua traição recai sobre todos os elfos. Quando os elfos primordiais projetaram sua vontade pela perda de sua forma mutável e a impermanência da promessa de grandeza, abandonaram a parte de sua natureza que Corellon mais estimava - e, pior ainda, ao fazê-lo, comprometeram também a mutabilidade de Corellon.

Se Lolth enganou ou não os elfos primordiais, para a mente de Corellon, está fora de questão. Eles escolheram seguir seu exemplo, o que precipitou o cisma entre Corellon e Lolth, mesmo que muitos deles tenham permanecido leais a Corellon. Agora os elfos do mundo devem viver para sempre, morrendo e vivendo novamente, sofrendo as consequências do mau julgamento de seus ancestrais. Nesse aspecto,

Corellon é tão inflexível e imutável quanto a fundação do mundo. E todos os elfos se entristecem com as lembranças do vínculo irreparavelmente rompido entre eles e seu criador.

A Visão Longínqua

Os elfos têm uma vida natural de sete séculos ou mais. Não surpreendentemente, esse traço afeta sua atitude e perspectiva em relação a todos os aspectos da vida mortal.

Os eventos de séculos atrás, que são uma história distante ou até antiga para os humanos, podem ter sido experimentados em primeira mão por muitos elfos que ainda estão vivos. E a memória de um elfo de tais eventos é provavelmente mais precisa do que o relato de um historiador bem pesquisado, porque o elfo pode revisitar a memória várias vezes durante o transe, fixando-a com mais firmeza em mente a cada vez.

O senso de valor élfico relacionado ao tempo é difícil para os humanos compreenderem.

Um elfo raramente se apega sentimentalmente a objetos físicos, tais como estruturas e móveis fabricados, exceto aqueles de significado pessoal, pela simples razão de que o objeto tende a tornar-se decrépito antes do elfo. Até mesmo joias finas e espadas de aço ficam manchadas e desgastadas, sucumbindo aos estragos do tempo muito antes que os anos de seus proprietários élficos cheguem ao fim.

Paradoxalmente, os elfos demonstram interesse especial pelo efêmero: uma nuvem de moscas efêmeras, bolhas na água, ilusões, eclipses, arco-íris, performances artísticas e assim por diante. Eles são fascinados por qualquer coisa bela - um objeto, criatura, cena ou evento - que pode ser experimentado apenas uma vez, mas que pode ser capturado na memória de um elfo e revisitado durante o transe pelo resto de suas vidas.

É raro um elfo que forma relacionamentos fortes com pessoas de outras raças, particularmente aquelas cuja expectativa de vida é muito menor. Os humanos gostam de acreditar que os elfos não formam laços estreitos com eles porque os elfos ficam tristes quando perdem um amigo humano através da morte, mas isso é apenas uma parte da verdade. Do ponto de vista dos elfos, as vidas dos humanos acabam cedo demais para os elfos forjarem o que consideram uma verdadeira amizade. Entre elfos, cem anos de conhecimento entre indivíduos é considerado uma boa base para um relacionamento mais estreito.

De acordo com sua aparente indiferença, os elfos podem parecer frios e sem emoção diante da tragédia. Eles sentem a mesma dor que os outros sentem e lamentam suas perdas. Mas eles também entendem, de uma maneira que outras criaturas não conseguem, que toda dor mundana é passageira. Além disso, se um elfo se torna muito emocionalmente investido em uma perda, a experiência pode ser revivida durante o transe por séculos vindouros. Manter alguma distância entre eles e as preocupações dos outros serve melhor aos elfos.

Mesmo que sejam mesquinhos com seu afeto pelos outros, a maioria dos elfos são excelentes juízes de caráter. Assim, eles podem formar associações superficiais com outras criaturas muito rapidamente. Um elfo muitas vezes sabe, minutos depois de conhecer alguém, se esse novo conhecido seria um companheiro adequado para uma jornada ou uma aventura, e suas primeiras impressões raramente estão erradas — embora possa ser décadas mais tarde, antes que o relacionamento se torne profundamente pessoal.

A qualidade da paciência, como outras raças definem, é tão arraigada nos elfos que vai além da segunda natureza. Quando os inimigos ameaçam invadir seu domínio, os elfos ficam tão satisfeitos em esperar o perigo em suas fortalezas ocultas quanto sair e lutar. Permanecer fora de perigo por um ano ou mesmo uma década é um pequeno preço a pagar para evitar derramamento de sangue - porque os elfos, afinal, têm todo o tempo do mundo.

Os elfos de Oerth são de um tipo infeliz, abusados por seus conquistadores passados, frequentemente escondidos e muito divididos. Embora eu tenha encontrado evidências de maiores impérios élficos em outros mundos, eles também parecem destroçados. Em tantos mundos, a ascensão da humanidade parece seguir a queda dos elfos. O que se seguirá, se a humanidade cair? Orcs Estas são evidências disso já no mundo de Eberron, um lugar onde a humanidade perdeu uma guerra consigo mesma.

Crimes e Punições

Consistente em sua longa perspectiva sobre o mundo e seu conhecimento de sua história, os elfos têm uma visão especial da moralidade. Eles seguem as definições tradicionais do bem e do mal, mas tingidas de sensibilidade élfica. Quando alguém tira a vida de outro, por exemplo, os elfos têm uma maneira única de oferecer justiça.

Como a maioria dos seres civilizados, os elfos consideram o assassinato um crime sério, mas seu raciocínio a respeito da punição é pessoal deles mesmos. Criaturas mortais, como os humanos, condenam o homicídio e aqueles que o cometem porque isso sufoca a vida. No que diz respeito à vida de um mortal, os elfos veem as coisas da mesma maneira. Mesmo se uma criatura assassinada é trazida de volta à vida com magia, isso não nega o crime mais do que substituir o ouro roubado pelo ato original de roubo. Mas os elfos não são verdadeiramente mortais da maneira que os humanos e outras criaturas são. Se um elfo é morto, a alma é reencarnada em um novo corpo depois de um tempo indeterminado. Apenas as ambições do elfo falecido e os objetivos da vida atual são interrompidos; a alma eventualmente receberá outra chance de vida e realização.

Como os elfos são reencarnados, a sociedade trata a família e os amigos de um elfo morto como as reais vítimas do assassinato. Os sobreviventes devem continuar na vida sem um amado pai, filho, consorte, irmão ou companheiro, e podem sentir essa perda por séculos. A justiça nesses casos é voltada para o seu benefício e não para a vingança do indivíduo cuja vida terminou. A punição pelo assassino depende, em certa medida, da natureza do crime e se foi premeditado. Pode tomar a forma de ser exilado da comunidade, pagar uma grande quantia para os sobreviventes, ou ser forçado a continuar qualquer trabalho inacabado em que o elfo assassinado estava envolvido. Destes, o exílio é a punição mais severa. A atitude dos elfos da superfície

em relação ao assassinato — que algumas raças veem beirando a saciação — é levada ao extremo pelos drows,

Crimes de propriedade como roubo são geralmente considerados evidências de falhas significativas de caráter, porque os elfos não valorizam bens materiais tão altamente quanto as raças de vida mais curta. O valor intrínseco de um item é secundário ao seu valor histórico e sentimental, o que pode ser considerável. Um elfo que rouba uma bolsa cheia de gemas se compadeceria, mas alguém que rouba uma flor seca apresentada a um elfo por sua irmã há muito desaparecida seria visto como um monstro e provavelmente exilado da comunidade.

Paixão x Restrição

A personalidade élfica é uma mistura de duas forças opostas, que competem pelo domínio da vida de um elfo. Como um elfo lida com a tensão entre a paixão e a restrição, colore suas experiências de vida.

Quando são jovens, os elfos abordam a vida com grande entusiasmo. Sua alegria é tão intensa quanto as chamas que crepidam, sua tristeza tão profunda quanto o mar. Eles mergulham em esforços com energia aparentemente inesgotável, mas eles normalmente o fazem sem muita demonstração de emoção.

A reserva e paciência dos elfos é bem conhecida entre as outras raças, mas o que um anão ou um humano não vê é o conflito ocorrendo dentro da mente de um elfo. Os elfos mantêm sua paixão internalizada porque aprendem em tenra idade que tais sentimentos podem se tornar destrutivos quando lhes é permitido assumir o controle. Elfos que deixam a paixão ultrapassar seu comportamento podem ser consumidos por ela. Eles deixam de se importar com amizades, afastam os membros da familia e assumem riscos tolos em busca da gratificação que uma cabeça mais fria jamais arriscaria.

Essa paixão diminui ao longo da vida de um elfo, mas nunca desaparece completamente. Uma das responsabilidades mais importantes dos elfos anciões é ensinar aos jovens o perigo de libertar suas paixões e mostrar-lhes como desenvolver uma autodisciplina duradoura.

Ódio Primitivo

Uma das paixões mais fervorosas de um elfo é a animosidade que os elfos da superfície e os drows mantêm um pelo outro. Este ódio remonta a quando os elfos primordiais entregaram suas formas mutáveis em resposta às promessas de Lolth. Eles se dividiram em duas facções: os drow, que acreditavam que Corellon os havia retido e que a traição de Lolth era justificada, e todos os outros elfos, que se sentiam privados da presença de Corellon e acreditavam que Lolth os manipulara desde o começo. Para o drow, todo elfo que se aquece na luz de Corellon é fraco e tolo. Para a maioria dos outros elfos, todo drow é um traidor.

Apesar da fenda entre eles, drow e outros elfos podem lidar uns com os outros quando necessário, evitando a violência por causa de uma causa comum. Eles não se sentirão satisfeitos no entanto, e podem até se odiar por algum tempo depois, mas farão o que deve ser feito de acordo com as circunstâncias da situação.

Alguns elfos conseguem transcender esse ódio. Eles conheceram ou ouviram falar de elfos negros, como Drizzt Do'Urden, que encontram seus próprios caminhos na vida e veem cada elfo como um indivíduo, não como representante de um lado ou de outro em uma batalha cósmica.

Aventureiros Elfos

A maioria dos elfos da superfície embarca em um período de aventuras durante o início da idade adulta. Uma aventura para um elfo, no entanto, nem sempre é o mesmo que os humanos querem dizer quando pensam em aventura. Os humanos tendem a equiparar aventureiros com pessoas que lutam contra monstros, exploram ruínas perigosas, mergulham em cavernas profundas e geralmente provocam problemas, geralmente em busca de ouro e glória. Os elfos são conhecidos por fazer todas essas coisas, mas os aventureiros mais típicos são viajantes simples.

Os elfos sabem que, uma vez que experimentam a Transcendência, as memórias que acumularam contribuirão para o seu contentamento eterno. Por isso, eles procuram experiências que produzam lembranças excitantes, belas ou satisfatórias. Algumas batalhas contra monstros certamente poderiam se qualificar, mas tais atividades não costumam ser o foco dos esforços de um elfo.

Muito preferido são memórias de lugares distantes, excelentes refeições e pessoas fascinantes. Como tal, a maioria dos "aventureiros" elfos são principalmente turistas, não bravos cruzados ou heróis de aluguel.

Este aspecto da vida élfica não é tão conhecido entre outras raças como poderia ser, porque os elfos passam grande parte de seus anos de "aventuras" em lugares distantes de outras sociedades. Eles estão mais interessados em florestas remotas, vales solitários, montanhas altas e outros lugares naturais do que nas cidades. Elfos viajantes querem conhecer pessoas, mas não muitas.

Uma pequena fração de elfos nasce ou desenvolve as qualidades que os marcam como potenciais aventureiros, como outras raças definem o termo. Muitos grupos de aventureiros tradicionais estão contentes em contar com um elfo entre seus membros, e alguns elfos levam a vida com entusiasmo. Os elfos têm a reputação de permanecerem serenos diante do perigo, uma qualidade muito boa entre pessoas que regularmente se encontram em situações difíceis.

Em ocasiões extremamente raras, um elfo pode se juntar a um grupo de aventureiros por razões baseadas no medo. Uma pequena porcentagem de elfos desenvolve

um medo irracional da vida serena e contemplativa que os espera em seus últimos anos. Mesmo que essa vida futura pareça tépida e insuportavelmente tediosa durante o auge de um elfo, as mudanças psicológicas que acompanham a idade tornam esse período pacifico de existência a experiência mais satisfatória possível para os anos posteriores de um elfo. No entanto, esse medo é imune à lógica quando surge em elfos adultos. Para evitar o destino que temem, consciente ou inconscientemente, eles se lançam em situações perigosas, não se importando se irão sobreviver ou talvez até mesmo esperando que não sobrevivam. Na verdade, eles estão procurando outra chance.

Os elfos são frequentemente vistos como mestres da magia por causa da facilidade com que ela os atinge, mas os mais poderosos de seus magos são sempre aqueles que ardem em sua ambição. O caminho para o poder nunca é suave. Qualquer um que diga o contrário é um tolo ou um inimigo.

Elfos e Magia

Magia infunde o mundo dos elfos. Mesmo assim, eles não nascem com uma compreensão inata da magia. Para dominar a conjuração de magias, um elfo deve dedicar anos de estudo e prática a ele, o mesmo que a maioria das pessoas. Mas a partir do momento em que nascem, os elfos são cercados por uma cultura, uma filosofia e um estilo artístico que incorpora e sutilmente revela os mistérios da magia para alguém que é receptivo à mensagem — que elfos certamente são.

Magia

Há uma razão pela qual os magos mais poderosos serem anciãos. As fórmulas especiais de ação, item e som que produzem conjuração mágica requerem precisão, e essa precisão vem apenas através da prática longínqua. Mais do que isso, cada magia que um mago pode conjurar requer que uma porção do intelecto poderoso seja dedicado à tarefa, com os padrões necessários de pensamento e mentalidade apropriada mantidos em estagnação, prontos para serem liberados. Mesmo depois que esses conceitos são dominados, o novo conhecimento da magia permanece elusivo, e um mago deve progredir continuamente através de niveis mais profundos de compreensão, rompendo barreiras mentais a fim de alcançar um dominio ainda maior.

De todos os povos, os elfos talvez sejam mais adequados para a magia. Eles têm séculos de vida para dedicar-se a seus estudos, e seu transe efetivamente lhes concede tempo extra para praticar, uma vez que as lições aprendidas durante o estudo podem ser reforçadas, recordando-as durante os periodos de descanso. A rigidez e o estudo requeridos pelas conjurações pareceriam um anátema para um povo que pudesse recordar uma vida de exploração irrestrita e livre expressão da forma, mas a magia fornece um meio de recuperar esse poder. A paciência e a restrição pelas quais os elfos são bem conhecidos os servem bem nessa busca.

Nem todas as comunidades élficas adotam a conjuração, mas a maioria dos mundos do multiverso tem pelo menos uma comunidade de elfos em que os conjuradores são renomados como mestres. Em alguns mundos, até os elfos são creditados com a invenção da arte da conjuração.

Mitrais

Grandes obras de magia não são de forma alguma exclusivas dos elfos, mas a criação dos mitrais parece ser um conhecimento que se originou com eles. Conhecido por nomes diferentes em mundos diferentes, o mitral é um campo mágico persistente que muda a forma como a realidade funciona em uma grande área. A criação do mais poderoso dos mitrais requer muitos magos de grande renome e longa experiência para se engajar no mesmo ritual, enquanto magos menores alimentam magias na crescente rede de magia. Tal ritual pode levar muito tempo para ser realizado e às vezes requer o sacrifício de vidas para alcançar seu propósito, mas os resultados podem ser totalmente miraculosos.

O mitral que protegia a poderosa cidade de Myth Drannor no mundo de Faerûn impedia a entrada de raças inimigas como dragões, illithides, drow e duplos. Negava a magia de espionagem e o teletransporte, e cada elfo dentro de seus limites ganhava o poder de voar e uma infinidade de proteções mágicas.

Magias semelhantes permitiram que os elfos de Krynn levantassem um mitral em Qualinost . Uma cidade de pedra clara como a lua, suas muitas torres que possuiam centenas de metros de altura, e pontes de alabastro impossivelmente arraigadas pelo céu como um arco-íris pálido.

Um mitral não pode ser dissipado ou suprimido por nenhum meio convencional, nem seus efeitos. Uma vez que esteja no lugar, ele aparentemente dura para sempre, já que ninguém sabe se realmente se dissipou. A natureza de um mitral só pode ser distorcida ou alterada, e isso só pode ser alcançado através do uso de energia mágica igual à necessária para sua criação.

A metrópole de Águas Profundas, que fica na Costa da Espada de Faerûn, se beneficia dos mitrais que foram criados para proteger a capital de um grande império de elfos que permaneceu no local por mais de dois mil anos antes da fundação da cidade. Os elfos partiram para Evermeet sob a ordem de seu líder, que ordenou aos magos da cidade que alterassem o mitral para que a evidência da existência do império fosse apagada da superfície do mundo.

Lâmina Cantante

Aqueles que veem um lâmina cantante em batalha nunca esquecem a visão. Cercado pelo caos e pelo sangue, o lâmina cantante se move numa dança de outro mundo. Magias e espadas agem em concerto, mesclando a beleza imponente com a terrível morticidade. Quando a espada do lâmina cantante gira rapidamente no ar que se agita enquanto o ar zumbe e assobia em coro, o lâmina cantante foi acionado — e pode ser a última coisa que o inimigo do lâmina cantante irá ouvir.

Os elfos e meio-elfos que praticam a arte do lâmina cantante, uma tradição encontrada principalmente no mundo de Faerûn, parecem ser quase casuais em combate, desviando as lâminas dos oponentes enquanto se movem elegantemente para a posição de garantir sucessos em troca. Um lâmina cantante usa sua arma com uma das mãos, deixando a outra livre para conjuração ou para manipular uma varinha que pode ser incorporada ao estilo de luta. Essa técnica concede ao lâmina cantante a liberdade de movimento necessária para os movimentos dançantes das várias formas de arte marcial, que permitem que os ataques físicos e mágicos fluam livremente.

Divindades Élficas (O Seldarine)

Divindade	Tendência	Esferas	Domínio Sugeridos	Símbolo Comum
Aerdrie Faenya	CB	Ar, chuva, fertilidade, nascimento	Vida, Tempestade, Enganação	Silhueta de um pássaro contra as nuvens
Angharradh	CB	Sabedoria, crescimento, proteção	Conhecimento, Vida, Guerra	Três círculos entrelaçados
Alathrien Druanna	N	Runas, escrita, conjuração	Arcanismo,** Conhecimento	Uma pena ou glifo
Alobal Lorfiril	CB	Orgia, alegria	Vida, Enganação	Copo de vinho
Araleth Letheranil	CB	Luz, estrelas, revelações	Conhecimento, Luz	Flecha de luz
Corellon Larethian	CB	Deus primordial dos elfos	Arcanismo,** Vida, Luz, Guerra	Lua cheia ou céu estrelado
Darahl Tilvenar	LN	Fogo, terra, metalurgia	Forja,* Luz	Chama entre as mãos
Deep Sashelas	CB	Criatividade, conhecimento, mar	Conhecimento, Natureza, Tempestade	Golfinho
Elebrin Liothiel	CB	Abundância, jardins, a colheita	Vida, Natureza	Pepita
Erevan Ilesere	CN	Malícia, mudança	Enganação	Explosão estelar assimétrica
Fenmarel Mestarine	CN	Solidão, exilados	Natureza, Enganação	Dois olhos élficos espreitando
Gadhelyn	CN	Independência, ilegalidade	Natureza, Enganação	Ponta de flecha em forma de folha
Hanali Celanil	CB	Amor, beleza, as artes	Vida	Coração de ouro
Kirith Sotheril	NB	Adivinhação, ilusão	Conhecimento, Enganação	Esfera do arco-íris
Labelas Enoreth	CB	Tempo, história, memória	Arcanismo,** Conhecimento, Vida	Sol poente
Melira Taralen	CB	Poesia, músicas	Conhecimento, Vida, Enganação	Alaúde
Mythrien Sarath	CB	Abjuração, mitrais	Arcanismo,** Forja,* Conhecimento	Fileira de três anéis entrelaçados
Naralis Analor	NB	Cura, sofrimento, morte	Vida, Sepultura *	Pomba branca
Rellavar Danuvien	NB	Inverno, clima severo	Tempestade	Lança entre dois círculos
Rillifane Rallathil	CB	Natureza, bestas, as estações	Natureza	Carvalho
Sarula Iliene	CB	Lagos, riachos	Tempestade, Enganação	Três linhas simbolizando ondas
Sehanine Moonbow	CB	Sonhos, morte, viagem	Sepultura,* Conhecimento, Luz	Lua cheia sob um arco lunar
Shevarash	CN	Vingança, perda, ódio	Guerra	Flecha quebrada sobre uma lágrima
Solonor Thelandira	CB	Arquearia, caça, sobrevivência	Natureza, Guerra	Flecha de prata com flechas verdes
Tarsellis Meunniduin	CN	Montanhas, rios, lugares selvagens	Natureza, Tempestade	Montanha com um rio
Tethrin Veraldé	NB	Batalha, luta de espadas	Guerra	Espadas cruzadas abaixo de um lua quarto-crescente e acima de uma lua cheia
Vandria Gilmadrith	LN	Guerra, pesar, justiça, vigilância	Sepultura,* Guerra	Olho chorando
Ye'Cind	CB	Música, encantamento	Vida, Enganação	Flauta
Zandilar	CN	Romance, luxúria, dança	Vida	Lábios

*Aparece no *Guia do Xanathar Sobre Tudo*
**Aparece no *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*

Poucos dentre os elfos, e um número ainda menor de meio-elfos, têm a honra de ser incluídos nas fileiras dos lâminas cantantes. É preciso ter a mente necessária para ser um grande mago e também a agilidade dos maiores dançarinos.

O Seldarine

O panteão das divindades élficas, chamado de Seldarine, inclui Corellon e o grupo de elfos primordiais que ele agraciou com a divindade. Esses deuses foram os que trouxeram as idéias radicais de Corellon referente a Lolth, e seu criador os recompensou com um grande aumento em seu poder divino. Quando Lolth atraiu alguns dos elfos primordiais de Corellon com suas promessas, esse núcleo de entidades divinas permaneceu fiel. Porque eles rejeitaram os caminhos traiçoeiros de Lolth, eles retiveram seu poder primordial e sua imortalidade.

Os elfos da superfície e outros elfos que moram na luz reverenciam essas entidades por permanecerem fiéis a Corellon. Na prática, essa reverência é expressa mais como a honra de um ancestral do que a adoração de um deus, pois todos os elfos são descendentes dos Seldarine.

A tabela Divindades Élficas enumera os membros do Seldarine. Para cada deus, a tabela apresenta uma tendência, uma esfera (as principais áreas de interesse e responsabilidade do deus), domínios sugeridos para os clérigos que servem ao deus e um símbolo comum do deus. Muitos dos deuses na tabela são descritos nesta seção.

Corellon Larethian

O criador de todos os elfos e tanto o caos como a beleza personificados. Corellon é tão fluido e mutável como uma brisa ou um riacho rápido para se enfurecer, mas igualmente rápido para perdoar e esquecer. O deus ama magia, arte, natureza e liberdade. Qualquer um que tenha sentido a presença mística de Corellon a descreve como uma alegria sem igual, seguida por uma profunda melancolia quando sua presença não é mais sentida.

Corellon não espera muito de seguidores — nenhum ritual complexo ou cerimônias frequentes ou mesmo oração regular. Corellon quer que eles aproveitem a vida,

Sacerdote de Corellon

Não confunda respeito com reverência. Deuses exigem reverência. Aliados e inimigos adquirem respeito. A maioria dos elfos da superfície reverenciam Corellon. Entretanto, tudo é incerto.

experimentem coisas novas, imaginem o que desejam e depois busquem a vida, e sejam gentis com os outros. Em troca dessa liberdade das exigências habituais da religião, Corellon espera que eles resolvam seus próprios problemas e não rezem pela ajuda em todas as crises.

Esses preceitos são instilados dentro de cada elfo, já que todos os elfos são descendentes de fragmentos de Corellon. Quando os elfos perguntam a seus sacerdotes como alguém pode se tornar capaz de sentir a presença de Corellon, os sacerdotes costumam dizer: "Primeiro, conheça-se verdadeiramente. Só então você pode sentir nosso criador tão perto."

Os serviços em homenagem a Corellon são normalmente conduzidos em anfiteatros de pedra natural ou clareiras florestais em forma de taça. De acordo com o principal mandamento de Corellon para que todos sejam livres, todos os que comparecerem podem mostrar sua obediência como quiserem, desde que sua maneira de contribuir combine com os outros para formar uma grande demonstração de reverência. Tal reunião tem a atmosfera de um festival ao invés de um culto organizado.

Muitos magos élficos honram Corellon e adornam seus livros de magias e torres com os símbolos do deus. Alguns deles especulam que Corellon é a personificação da própria magia crua, a energia primordial que subjaz ao multiverso. Corellon não é mágica domesticada ou não moldada como em forma de Trama, como alguns o chamam — mas mágica em sua forma original: um poço de infinitas e esplêndidas possibilidades.

Os Mistérios de Arvandor. Somente aqueles estudiosos de longa vida que pesquisaram os elfos com a maior tenacidade ouviram falar dos Mistérios de Arvandor, e todos esses corpos de luz já conseguiram perceber que é uma reunião secreta de elfos dedicados a Corellon, onde uma repetição mágica de mitos élficos da criação são experimentados em comunidade.

A verdade é que os Mistérios de Arvandor são um fenômeno que os elfos reconhecem como uma convocação de seu criador, que eles podem escolher aceitar ou ignorar. O evento ocorre em um plano ou múltiplos planos dentro do multiverso em um único momento, e não há garantia de que ele ocorrerá novamente; a capacidade de ouvir o chamado é um presente raro. Dependendo da necessidade de Corellon, o deus poderia chamar algumas dezenas ou milhares de elfos para se reunirem, cada elfo retornando temporariamente ao corpo de Corellon para alguma tarefa que só o deus pode compreender.

Antes desta reunião começar, os elfos que foram selecionados começam a ter sonhos poderosos e visões despertas, incitando-os a viajar para um determinado local. Nesse ponto, cada um dos elfos convocados deve escolher se quer seguir as visões, porque sabe-se que nem todo elfo retorna de um encontro com Corellon. É verdade que ser absorvido pelo deus mais uma vez, e voltar à consciência antes da Retirada do Véu, é o cumprimento do desejo de cada elfo, mas alguns elfos se apegaram ao mundo mortal e mundano, e assim eles se afastam da convocação do seu deus. Aqueles que respondem ao chamado de Corellon são guiados telepaticamente até o seu destino, muitas vezes por centenas de quilômetros através de terrenos desconhecidos, ou mesmo através de planos.

A maioria dos elfos que retornam a seus lares depois dos Mistérios são transformados para sempre. Esses participantes geralmente permanecem em silêncio sobre sua experiência, em reverência e apreciação. Aqueles que falam sobre os Mistérios de Arvandor lutam pelas palavras certas, mas todos dizem que, de uma forma ou de outra, experimentar os Mistérios é um modo de os elfos se unirem a Corellon, presenteando o deus com sua força vital — e, em troca, eles revertam de volta à sua natureza livre e sem forma por um tempo. Depois dessa comunhão mística, muitos elfos têm uma compreensão mais profunda de sua origem e uma

A Bênção de Corellon

Sempre mudando, alegres e belos, os elfos primordiais podiam assumir qualquer sexo que apreciassem. Quando se curvaram à influência de Lolth e decidiram consertar suas formas físicas, os elfos perderam a capacidade de se transformar dessa maneira. No entanto, nascem ocasionalmente elfos que são tão andróginos que são proclamados entre os abençoados de Corellon — símbolos vivos do amor de deus e do estado fluído original dos elfos primordiais. Muitos dos principais sacerdotes de Corellon suportam essa bênção.

O mais raro desses elfos abençoados pode mudar seu sexo sempre que terminam um descanso longo — um milagre celebrado por elfos de todos os tipos, exceto drow. (O Mestre decide se um elfo pode manifestar esse milagre.) Elfos negros acham essa habilidade aterrorizante e a caracterizam como uma maldição, pois isso poderia desestabilizar toda uma sociedade. Se a bênção de Corellon se manifesta em um drow, esse elfo normalmente foge para o mundo da superfície em busca de abrigo entre aqueles dedicados a Corellon.

compreensão mais firme da magia, e alguns desfrutam de uma conexão telepática prolongada com outros que foram iniciados nos Mistérios.

Os santuários enigmáticos dos Mistérios de Arvandor aparecem em todos os planos, principalmente locais onde estrelas esculpidas ou pintadas cobrem o teto de uma caverna. Nos planos que abrigaram um desses raros eventos, os sacerdotes elfos consagram e mantêm templos dedicados aos Mistérios. Muitas vezes esses locais sagrados são espaços naturais que possuem propriedades mágicas intrínsecas.

Histórias sobre os Mistérios são pregadas por muitos teólogos como exemplos do amor permanente de Corellon por seus filhos desobedientes. Alguns sábios imaginam que, um dia, será dado a todos os elfos esta oportunidade, depois que Corellon estiver satisfeito pela realização de algum grande missão cósmica e elfos serão mais uma vez um povo de forma irrestrita e alegria inimaginável.

Deep Sashelas

Deep Sashelas, às vezes conhecidas como Sashelas, é a divindade élfica do mar, navegação e conhecimento. Sashelas é chamado de Conhecedor. Sua consciência de todo o saber, não apenas sobre o mar, é aparentemente ilimitada. Ele é especialmente amado por elfos do mar, golfinhos e sábios élficos.

A maioria dos seguidores mais dedicados de Sashelas são os elfos do mar, assim como seus sacerdotes. Muitos marinheiros lançam oferendas de ouro e joias ao mar, suplicando que Sashelas acalme as tempestades ou forneça ventos favoráveis, e ele está inclinado a ajudá-los mesmo que não sejam totalmente dedicados à sua adoração. Seus sacerdotes elfos do mar muitas vezes se escondem na água embaixo dos navios quando essas oferendas são feitas. Eles pegam tesouros quando eles afundam e os usam para decorar santuários submarinos de Sashelas, para comprar itens de comerciantes costeiros que não podem ser fabricados debaixo d'água, e para subornar tartarugas dragões ao seu serviço. Cerimônias honrando Sashelas são mantidas debaixo d'água em profundidades incomumente altas ou durante tempestades elétricas, quando lampejos de relâmpagos acima das ondas iluminam o reino mais calmo abaixo da superfície.

Mar do Conhecimento. Com o tempo, grande parte do mundo afunda nas profundezas dos oceanos e acredita-se que esteja perdida para sempre, mas não está perdida para todos. Os Sashelas refletem muito sobre o mundo acima das ondas daquilo que afunda: cada naufrágio, cada oferenda, a riqueza e o conhecimento de cada cidade litorânea engolida por uma onda gigante são acrescentados à sua sempre crescente biblioteca do saber de Sashelas. O conhecimento que desapareceu do mundo da superfície ainda pode ser conhecido pelos sacerdotes de Sashelas, obtidos através da comunhão com seu deus. Mensageiros que nunca chegaram ao seu destino, navios carregados de pergaminhos de uma antiga biblioteca, estudiosos cujos trabalhos foram perdidos no mar — tudo isso se soma ao armazém de Sashelas.

Longe do mar aberto, muitas lagoas, recifes e grutas têm santuários dedicados à Sashelas. Muitos vêm em reverência para se banhar nas águas, na esperança de receber visões do deus, uma vez que é conhecido que Sashelas gosta de compartilhar conhecimento com aqueles que são verdadeiros requerentes. Eruditos, monges e clérigos visitam esses templos à beira-mar, elaboradamente decorados, mergulhando nas águas abençoadas e buscando a iluminação.

Porque o deus também dispensa a sabedoria através de sonhos e devaneios de memória, muitos artistas e poetas adoram Sashelas. Eles buscam sua visão criativa passando tempo flutuando nas ondas, depois voltam para a praia para anotar ou esboçar os presentes que lhes são legados.

Hanali Celanil

Hanali é o deus élfico da beleza e do amor. Geralmente representada como uma mulher de pura beleza, em algumas histórias, o deus aparece para os mortais como um homem belo. O gênero de Hanali em uma história raramente importa, pois não importa quanta mágoa e confusão as histórias contenham, eles terminam com assuntos do coração devidamente resolvidos e todos apaixonados pela pessoa, ou pessoas, com quem eles estavam fadados a ficar. Histórias das aventuras românticas de Hanali entre elfos e outros mortais são eternos favoritos quando cantados por bardos e poetas élficos.

Em Arvandor, Hanali mantém uma piscina escondida chamada Ouro-Eterno. Ela toma banho pelo menos uma vez por dia. Dizem que a água de Ouro-Eterno a mantém jovem e de tirar o fôlego, mas esse é certamente um mito poético, já que todos os Seldarine parecem jovens e belos, com ou sem tomar banho nesta fonte. Dizem que os elfos mortais que são convidados a se juntar a Hanali na piscina mantêm sua juventude e retardam o inicio da Transcendência por pelo menos um século. Mais do que alguns elfos alegam ter experimentado esse benefício, e a verdade dele é atestada por muitos bardos — às vezes com toda seriedade, às vezes com uma piscadela de reconhecimento.

Os sacerdotes de Hanali realizam casamentos entre elfos e presidem a maioria das cerimônias relacionadas à família. Além de núpcias e uma série de celebrações de primavera, os sacerdotes realizam poucas formalidades.

Piscinas da Beleza. Aqueles que adoram Hanali Celanil constroem santuários em sua homenagem em torno de piscinas naturais de águas claras — uma representação da pureza e do poder de Ouro-Eterno. Seus sacerdotes costumam cercar essa área com flores ou arrumar pedras de uma maneira que acentua a

beleza natural do lugar. Em um santuário dedicado à adoração de várias divindades élficas, uma bacia de alabastro de água, geralmente com flores amarelas ou pétalas flutuantes, é deixada em reverência a Hanali.

A piscina de Hanali é um símbolo de rejuvenescimento, e sua água também tem significado ao representar a força sempre crescente do amor. Para os seguidores de Hanali, o amor é uma coisa viva que flui como um rio, movendo-se facilmente com obstáculos e, se for preciso, abrindo caminho através do leito rochoso para chegar ao mar da unidade onde todo o amor se une ao cosmos. Como se navega em um rio, os fiéis de Hanali são conhecidos por seguir seus corações, sem vontade de desviar-se da busca da beleza suprema.

Os devotos de Hanali Celanil são conhecidos por tomar a iniciativa de embelezar seus arredores sem pedir ou esperar que outros sigam o exemplo. Se um santuário para os deuses está começando a parecer um pouco desordenado, seus seguidores irão endireitar as coisas, trazer flores frescas e renovar as ofertas de comida, água e vinho. Especialmente indivíduos vigilantes podem até mesmo decidir limpar depois que outros que descuidadamente derramam uma bebida em uma taverna ou deixam sua mesa de jantar em uma condição desleixada, tudo em humilde serviço ao seu deus.

Labelas Enoreth

Apesar de os elfos viverem muito mais tempo do que a maioria dos outros humanoides, eles mostram poucos sinais físicos de envelhecimento até se tornarem muito velhos. No momento em que o cabelo de um elfo se transforma em prata e rugas aparecem ao redor dos olhos, o elfo vive há séculos e provavelmente tem apenas algumas décadas restantes. Por esta longevidade e vitalidade duradoura, agradecem e reverenciam Labelas Enoreth.

Labelas é retratado como um elfo idoso de cabelos prateados, olhos ainda ativos que antes eram azuis brilhantes, mas agora estão nublados e acinzentados, rugas finas ao redor dos olhos e da boca, e uma mão direita levemente prejudicada pelos efeitos da idade. De alguma forma, esses sintomas de mortalidade tornam o deus ainda mais bonito e imponente aos olhos de seus seguidores do que era em sua juventude.

Os elfos tendem a dar pouco respeito a Labelas até que experimentem a Recordação. Como Corellon e Hanali, Labelas faz poucas exigências a seus seguidores. Poucos minutos por dia agradecendo a ele por seu dom de longa vida e boa saúde, e ocasionalmente colocando uma flor fresca em um de seus santuários, geralmente é tudo o que se espera. Quando um elfo desenvolve doenças incomuns na velhice e parece encaminhado para a decrepitude, outros elfos podem se perguntar se essas são as repercussões para não pagar a Labelas o que lhe é devido.

A maioria dos assentamentos tem apenas um ou dois sacerdotes de Labelas. Esses indivíduos são elfos após seu auge, mas ainda não começaram a recuar para dentro de si mesmos. Seus deveres envolvem guiar os elfos que recentemente experimentaram a Recordação, e estão, assim, iniciando a jornada para a introversão nos últimos dias da vida mortal. Os sacerdotes também presidem as celebrações fúnebres, já que Labelas também é homenageado por seu papel em ver que os elfos experimentam reencarnações benéficas.

Testemunha Eterna. Santuários e templos para Labelas Enoreth são na sua maioria feitos de ou decorados com coisas efêmeras. Padrões e imagens feitas com areia colorida, flores cortadas, pedras precariamente empilhadas e imagens feitas de papel fino são comumente encontradas lá. Esses locais de veneração geralmente estão localizados em locais altos e desolados, onde o céu em constante mudança e o sol poente podem ser vistos e contemplados. Juntamente com o sol poente, imagens de nuvens são um motivo importante para seguidores de Labelas, que muitas vezes tatuam tais desenhos em seus corpos ou os bordam em suas vestes para significar a natureza efêmera do mundo físico.

Labelas Enoreth é a guardiã do tempo, monitorando sua passagem e certificando-se de que a urdidura e a trama da história não sejam destruídas por poderosos maníacos e semideuses errantes. Ele é também a testemunha eterna, observando as almas dos elfos enquanto elas dançam de encarnação em encarnação, cada vida mortal representando um papel que um ator desempenharia em uma peça. De sua perspectiva cósmica, Labelas considera cada vida élfica como uma história a ser escrita, empurrando almas rebeldes em direção a encarnações que ele considera adequadas para seu desenvolvimento geral, tecendo assim a vida de cada alma élfica em uma tapeçaria que abrange as eras. Em reconhecimento a esse dom, sacerdotes e devotos de Labelas costumam tecer modestas tapeçarias próprias e doá-las para reluzir em sua homenagem.

Apesar da influência de Labelas no Seldarine, os elfos podem tornar-se psicologicamente imersos em suas encarnações mortais, esquecendo o tempo e o eventual fim de suas formas físicas. Até mesmo a aparência de Labelas, com seus sinais óbvios de envelhecimento, não é suficiente para dissuadir alguns elfos de se apegarem às suas características juvenis, vida longa e tesouros mundanos. Mas todo esse comportamento ingênuo é levado ao calcanhar quando a Recordação ocorre, e o exame interior de um elfo começa quando se caminha em direção à morte e a um novo começo. Sacerdotes de Labelas sorriem de compaixão quando esses elfos de olhos arregalados aparecem em seus templos, subitamente cheios de contrição e oferendas para Labelas, ainda abalados pela visão de sua Recordação e pela gravidade de seu significado.

Para realçar a Recordação de um elfo, os sacerdotes de Labelas usam um espelho especial feito de ônix negro polido. Pequenas versões destes podem ser vistas em muitos santuários dedicados aos Seldarine, como um lembrete para os fiéis que passam da importância da Recordação. Os sacerdotes aconselham os que estão ao seu cuidado a olhar para o espelho, a fim de aprofundar o transe da Recordação. No vazio negro do espelho, eles veem os rostos de seus eus ancestrais e cenas de suas vidas passadas — um vislumbre da grande tapeçaria da existência de cada alma enquanto Labelas começa a tecer outra encarnação.

Rillifane Rallathil

Como as outras divindades élficas, Rillifane Rallathil foi uma vez um elfo primordial surgido de gotículas do sangue de Corellon. Os elfos primordiais originais — e, na verdade, como o próprio Corellon — não têm "forma verdadeira". Seus retratos comuns, semelhantes a elfos, são uma conveniência adotada depois que os elfos assumiram uma forma humanoide permanente.

Quando as outras divindades élficas decidiram sobre formas humanoides, Rillifane adotou uma abordagem diferente. Tomou como principal forma a de um enorme carvalho, mais alto e largo que qualquer outro. Suas raízes tão profundas e de longo alcance que tocavam as raízes de todas as outras plantas do mundo, ou assim é dito. Através desta rede de gavinhas, Rillifane permanece consciente de tudo o que acontece na floresta.

Quando ele escolhe viajar para outros planos e mundos, Rillifane assume a aparência de um elfo da floresta invulgarmente alto e forte, com pele escura, traços belos, e gravetos e folhas saindo de seus cabelos.

De qualquer forma, suas principais preocupações são o bem-estar das florestas e das pradarias, a passagem das estações e a vida das bestas. A maioria de seus seguidores e sacerdotes são elfos druidas. Eles são tão insulares e secretos quanto qualquer outro druida, o que significa que seus motivos muitas vezes não são claros para os que os rodeiam.

Debates energéticos foram realizados sobre se o carvalho de Rillifane existe apenas em Arvandor; tem raizes que se estendem a todos os mundos; é duplicado totalmente em todo mundo que tem vida vegetal; ou é apenas uma metáfora para a profunda conexão de Rillifane com a natureza. Um crescente sentimento entre os druidas de Rillifane sustenta que a resposta correta é "Todas as alternativas acima ou nenhuma das anteriores, dependendo do humor de Rillifane."

Raízes Profundas. As árvores antigas são quase sempre incorporadas aos santuários para Rillifane Rallathil. Muitas florestas em terras élficas possuem bosques sagrados onde tais árvores são testemunhas silenciosas dos eventos do mundo. Na base de tal árvore, em meio a suas imensas raizes retorcidas, os druidas de Rillifane colocam suas oferendas. Esculturas de animais, pepitas de ouro, gotas de neve, raminhos de azevinho ou hamamélis são ofertas comuns para o deus das estações de passagem e das bestas da floresta. Muitas vezes, um santuário para Rillifane contém locais de descanso onde se pode dobrar o joelho e meditar na base da grande árvore.

Os druidas de Rillifane consideram as árvores um simbolismo da conexão entre o mental e o físico, entre o que é iluminado e o que permanece misterioso. Troncos e galhos alcançam o alto da expansão da mente e do reino da revelação, enquanto as raizes se afundam profundamente, ancorando-se no que é conhecido e envolvendo o que permanece oculto. Quando os druidas de Rillifane meditam no local de uma grande árvore, eles podem receber visões que lhes proporcionam uma nova maneira de ver o mundo. Muitas vezes, esses lampejos obrigam o devoto a empreender uma busca para equilibrar a ordem natural, transmitindo uma mensagem vital ou completando alguma outra tarefa.

Sehanine Moonbow

Sehanine é amada por Corellon; Corellon é o criador de Sehanine. Sehanine é a sombra de Corellon; Corellon é o reflexo de Sehanine. Sehanine é a lua; Corellon é a lua crescente. Sehanine é o céu noturno; Corellon é o sol e todas as estrelas.

Nenhum deus dentre os Seldarine está tão entrelaçado com Corellon ou apresenta tantos paradoxos para os devotos desvendarem, mas este papel é apropriado a Sehanine, pois ela é um deus dos mistérios tanto quanto qualquer outra coisa. Muitos não-elfos acham mais fácil pensar em Sehanine como a companheira de Corellon e o deus da lua, mas para os elfos ela é muito mais que isso. A lua passa de uma fase para a outra, e Sehanine observa todos esses ciclos, seja de estação para estação ou de berço ao túmulo. Ela é parteira das mães elfas, introduzindo almas no mundo. Acredita-se também que ela esteja ao lado de elfos moribundos, para saudar seus espíritos que partem e colocá-los no caminho para Arvandor. Sehanine serve como patrono dos perdidos e de quem viaja, bem como daqueles que buscam sentido. Elfos imploram para aliviar a loucura, e eles marcam seu símbolo em sepulturas e tumbas para invocar sua proteção dos mortos. Nesses aspectos reconfortantes, Sehanine é frequentemente imaginado como um elfo masculino esbelto e gentil, com olhos brilhantes que revelam tanto melancolia quanto ternura em seu olhar,

quando retratado ao lado de seu amado Corellon.

Nas histórias dos Seldarine, Sehanine é o companheiro inabalável de Corellon, o único a ser capaz de persuadir Corellon a parar e refletir em vez de permitir que suas emoções o governem. Corellon pode resplandecer de alegria ou tremer de ira, mas uma palavra ou um olhar de Sehanine é suficiente para examinar ou sutilmente alterar o humor e o comportamento de Corellon, redirecionando o deus para um curso de ação menos extremo. Algumas lendas élficas tratam Sehanine como o cônjuge de Corellon ou como uma criança favorecida, mas outras histórias sugerem uma verdade mais profunda. Eles dizem que Sehanine foi formado a partir da primeira gota de sangue derramada do corpo de Corellon, e então ele trás lembranças de Corellon que, mesmo sendo um ser divino, ele pode ser ferido.

Os sacerdotes de Sehanine frequentemente buscam sua orientação entrando em um estado de sono verdadeiro e peneirando seus sonhos por sinais. Mas Sehanine tem outra maneira de enviar mensagens para os elfos do mundo. As cataratas em forma de meia-lua que aparecem nos olhos de um elfo ancião na Transcendência são simbólicas do arco lunar, um fenómeno astronómico com o qual ela está associada. Aparece no céu noturno acima da lua como um arco luminoso de luz refratada, não mais brilhante que a própria lua. Somente os elfos e alguns meio-elfos podem perceber esse sinal, pois ele é destinado apenas ao povo de Corellon. O que isso significa depende da fase da lua. Acima de uma lua cheia, quando é mais frequentemente detectado, isso significa que um elfo de grande importância e idade avançada viajará em breve para Arvandor. Os elfos que veem o sinal podem ser obrigados a procurar esse indivíduo para comungar e aprender antes que o mais velho deixe o mundo. O arco lunar aparecendo acima da lua durante suas outras fases pode ser interpretado de várias maneiras, dependendo da estação e do tempo de sua aparição. Um arco lunar aparecendo acima de uma lua nova é o indício mais temido, pois diz-se que sinaliza um período próximo de grande reviravolta e muitas mortes.

Adoração Lunar. Os templos de Sehanine Moonbow estão quase sempre alinhados com os céus para permitir que os sacerdotes rastreiem o movimento e as fases da lua. Os quartos de dormir dos sacerdotes estão posicionados de tal forma que um raio de luz da lua cheia cai sobre eles enquanto estão dormindo, e essa luz prateada de Sehanine pode influenciar seus sonhos e transmitir mensagens a eles.

As ofertas para Sehanine são feitas principalmente em prata, muitas vezes moldadas de uma maneira que é uma reminiscência da lua cheia. Cálices, bacias, broches de capas e armaduras de placas prateadas são encontrados em seus santuários, bem como aqueles dedicados aos Seldarine coletivamente. As armas e equipamentos usados por seus seguidores, como pontas de flecha prateadas, lâminas de adagas e escudos de madeira, são frequentemente decorados com uma imagem estilizada do olho de Sehanine com raios saindo dele — um aviso aos inimigos dos elfos de que o olhar de Sehanine recai sobre eles.

Arvandor

Arvandor é o antigo nome élfico da casa dos Seldarine, um dos reinos do Plano Exterior de Arbórea. É um lugar onde as paixões irrestritas dos elfos fluem livremente. Alegria, luxúria, ira, contentamento, ciúme e amor em todos os seus extremos estão em exibição espetacular lá. Os amigos de toda a vida podem compartilhar uma risada com comida e vinho, cruzar as asas de um amante mútuo e escrever canções celebrando a coragem e a integridade de cada um, tudo em uma única noite. Os elfos que vivem em Arvandor não são diferentes dos elfos que vivem em outro lugar, exceto pela intensidade de sua paixão. Todos os tipos de elfos podem ser encontrados lá, incluindo eladrin e até mesmo alguns drow extraordinários. O esplendor do Seldarine ilumina seus dias, e seus transes são preenchidos com o sentimento intoxicante e feliz gerado pela proximidade de Corellon.

Quando a alma de um elfo reencarna, o elfo pode voltar à vida em qualquer mundo ou em Arvandor. Como resultado, muitos elfos vivos hoje têm memórias latentes de uma vida passada em Arvandor. Por causa dos sentimentos profundos associados com essas memórias, eles estão frequentemente entre as primeiras lembranças da vida anterior a ressurgirem no começo da Recordação de um elfo. Recordar tal existência pode provocar um grande desejo de visitar o local mais uma vez.

Como a maioria dos Planos Exteriores, Arvandor pode ser perigoso para forasteiros, incluindo os elfos mortais que não nasceram no local. Os elfos nativos são turbulentos, tempestuosos e prontos para tirar sangue sobre o menor insulto ou lapso de tradição. A beleza do plano é avassaladora e desconcertante. Espíritos feéricos espreitam por toda parte, e são ainda mais imprevisíveis e mais facilmente provocados que os elfos.

Esses são os perigos óbvios. O sutil perigo de Arvandor é que ele pode agir como uma droga viciante nos visitantes: quanto mais tempo eles permanecerem, maior a probabilidade de nunca mais quererem sair. Qualquer pessoa que permaneça por mais de um mês pode precisar ser arrastada de volta ao seu plano doméstico por amigos bem-intencionados, depois guardada ou confinada até que a atração de Arvandor desapareça.

Por causa de todas essas dificuldades, muitos elfos resistem ao impulso de sequer visitar Arvandor e, ao invés disso, realizam uma peregrinação à Agrestia das Fadas, que se aparenta com um reino extremamente semelhante ao lar de seus deuses.

Encontro Eterno

UAUL'SELU'KERYTH. NO SEU IDIOMA, O NOME PODE SER traduzido como "Em Guerra com a Trama". Quando doze Altos Magos executaram este ritual pela última vez, o mundo foi dilacerado. É um poder que nenhum mortal deveria possuir e nenhum deus deveria usar.

— Ecamane Prata-Verdadeira, Alto Mago de Lua Argêntea

Em um momento ou outro, cada elfo da superfície, durante toda a vida, anseia por Arvandor. Eles podem não conhecer Arvandor ou ser capaz de definir completamente seu desejo, mas não podem escapar dele. Chegar a Arvandor, por outro lado, é extraordinariamente difícil para a maioria dos elfos mortais, exigindo magias muito além do que a maioria dos praticantes é capaz. No entanto, mesmo que alguém consiga abrir ou encontrar tal caminho, Corellon não olha favoravelmente para os elfos do mundo mortal que se aproximam dele desta maneira. Ele suporta sua presença apenas por um curto período de tempo, forçando-os a desocupar o reino ou ser superado por ele.

Foi, em parte, essa situação que levou à criação do Encontro Eterno. Por meio de um ritual cataclísmico, os maiores magos elfos de Faerûn invocaram para o

mundo um pedaço de Arvandor e o amarraram ali. Sua intenção era criar uma nova pátria para os elfos, um lugar protegido do mundo exterior e tão semelhante à sua vida após a morte a ponto de permitir que os elfos vivessem em um paraiso virtual na Terra.

Embora o desempenho do ritual tenha sido um ato de supremo sacrilégio, não trouxe retribuição divina para os responsáveis. Talvez os Seldarine considerassem as consequências do ato punição suficiente. O ritual separou os continentes. Isso mudou o mar. As vidas perdidas não podiam ser contadas. Até o tempo e o espaço foram separados por algum tempo. Este evento foi a primeira Separação de Faerûn, e o mundo foi mudado para sempre por ele.

Milênios mais tarde, o Encontro Eterno ainda existe, embora agora esteja desatrelado do mundo, em algum lugar no espaço entre a Agrestia das Fadas, o Arvandor e o Plano Material. Usando caminhos secretos, entrando em um anel feérico em noites especiais ou atravessando um mar ao luar, seguindo certas estrelas, elfos de muitos mundos podem chegar ao Encontro Eterno — se tiverem sorte. Mesmo de Faerûn, por exemplo, pode-se velejar para Encontro Eterno apenas em um navio capitaneado por um elfo que já esteve lá antes. E se o capitão deslizar-se, o navio pode ficar à deriva no Plano Astral.

Apesar de todos esses obstáculos, quando os elfos sentem a atração de Arvandor, alguns acham o caminho para amenizar esse sentimento viajando para o Encontro Eterno. Ao contrário de Arvandor, os elfos que visitam o Encontro Eterno podem fazê-lo pelo tempo que quiserem e quando quiserem — ou podem optar por ficar, como muitos elfos tem feito nas últimas décadas de suas vidas.

A chegada de elfos de mundos diferentes de Faerûn é um fenômeno das últimas décadas. Quando Encontro Eterno se separou de Faerûn, também perdeu sua grande rainha, Amlaruil Flor da Lua, que teria sido investida com poderes por todos os Seldarine. Seu trono ficou vazio desde então. O consenso das casas dominantes em Encontro Eterno é que os Seldarine agora querem que o Encontro Eterno seja aberto a todos os elfos e não governado por um único mortal.

Eladrins e a Agrestia das Fadas

A Agrestia das Fadas existe separada, mas paralela ao Plano Material. É um reino de natureza enlouquecida, e a maioria de seus habitantes são criaturas silvestres ou fadas. Nestes aspectos, a Agrestia das Fadas possui certas semelhanças com Arvandor. Pela primeira vez, os visitantes podem ser desculpados por não terem certeza de qual dos dois planos estão por um tempo depois de chegarem. Ao contrário de Arvandor, no entanto, que é um plano do bem, a Agrestia das Fadas não se inclina nem para o bem nem para o mal; ambos são igualmente predominantes e poderosos ali. Por essa razão, partes da Agrestia das Fadas onde o mal prevalece são substancialmente mais perigosas do que qualquer lugar de Arvandor.

Todos os tipos de elfos vivem na Agrestia das Fadas, mas uma sub-raça — o eladrin — a adotou como seu lar. De todos os elfos, os eladrins são os mais próximos em forma e capacidade com a primeira geração de elfos. Alguns podem passar por altos elfos, mas a maioria tem uma aparência distinta de eladrin: muito esbelta, com cabelos e cor de pele determinada pela estação com a qual eles sentem a mais íntima afinidade. E seus olhos frequentemente brilham com magia feérica.

Fomorianos

Os fomorianos medonhos já foram os mais belos dos gigantes. Eles viviam na Agrestia das Fadas ao lado dos elfos, e as duas sociedades eram aliadas por causa de seu amor mútuo pela magia. Mas então os fomorianos transformaram seu amor em malícia e transformaram a magia em um escravo que trabalhava para alimentar sua ânsia de poder. Quando eles tentaram conquistar a Agrestia das Fadas e escravizar os elfos, os mesmos se uniram a outros seres feéricos para conduzir os fomorianos ao subsolo. Os gigantes, agora grosseiramente deformados graças a uma maldição causada por sua própria impureza interior, recuaram para o Subterrâneo da Agrestia das Fadas, onde permanecem até os dias atuais.

A exposição contínua à Agrestia das Fadas, ao longo de um século ou mais, acelera o início da Recordação significativamente entre a maioria dos elfos. Os elfos que passaram a maior parte de suas vidas na Agrestia das Fadas podem experimentar sua primeira memória de outra vida tão cedo quanto a idade de 200 anos. Os eladrins não são afetados dessa maneira.

Por causa de sua ligação com os elfos primordiais, os eladrins tendem a ser arrogantes em torno de outros elfos. Eles estão orgulhosos de sua herança e igualmente orgulhosos de sua capacidade de prosperar na Agrestia das Fadas, uma terra cheia de ameaças que esmagaria e destruiria criaturas mais fracas. Alguns eladrins trocam altivez por uma terna bondade para com seus primos elfos, sabendo que muitos elfos nunca sentiram o êxtase de uma vida em meio aos feéricos, aos anos passados perto dos antigos santuários e outras glórias criadas pelos elfos primordiais que chegaram pela primeira vez a Faéria. Estes amáveis eladrins têm um prazer especial em apresentar seu reino aos outros.

As cidades dos eladrins representam o auge da arquitetura élfica. Suas altas torres, pontes arqueadas e casas graciosamente filigranadas são uma mistura perfeita de construção, elementos naturais e motivos de inspiração mágica. Riachos e cachoeiras, jardins e bosques, e estruturas de pedra e madeira são misturados de maneiras que são originais e ainda assim completamente naturais.

A cultura eladrin é mais antiga que qualquer outra civilização élfica e é também a mais decadente. A maioria dos elfos é impetuosa até certo ponto, mas os eladrins são conhecidos por sua inconstância. Muitos deles mudam de idéia no impulso do momento sem dar motivos. Seu sistema de justiça oscila entre caprichosamente severo e extravagantemente suave, dependendo do humor do eladrin que transita o julgamento, e os eladrins são mais suscetíveis à lisonja do que os outros elfos.

Elfos do Plano Material que pesquisaram a cultura eladrin culpam essas características pela influência da Agrestia das Fadas. Como parte de seu argumento, eles apontam que os eladrin que gastam uma quantidade significativa de tempo no Plano Material — aventureiros e estudiosos, principalmente — ainda demonstram essas atitudes, mas em menor grau.

Embora os eladrins tenham uma conexão mais próxima com Corellon por causa de sua ascendência, eles estão sozinhos entre os elfos em sentir pouca afinidade com Arvandor. Os eladrins não precisam terminar seu ciclo de renascimento e se juntar a Corellon, mas sim se fundir com a Agrestia das Fadas quando eles estão reencarnados. Eles acreditam que um eladrin que se destaca em vida através de uma série de encarnações pode eventualmente voltar como um membro da corte Seelie ou Unseelie ou, em casos extremos, até mesmo como um arquifada.

Drows

Quando os elfos primordiais escolheram as formas dos mortais, eles eram um povo dividido pela lealdade conflitante aos deuses que insultavam um ao outro. A dissidência levou a um conflito que terminou com Lolth recuando para o Abismo e seus adeptos exilados no Subterrâneo. Esse banimento permitiu que os vencedores vivessem novamente em paz em Arvandor, mas não fizeram nada para curar a fenda.

Os elfos vencidos não eram vistos ou ouvidos de novo por séculos. Ao longo daquela era de residir na escuridão, absorvendo as emanações doentias do Subterrâneo, subsistindo de sua água e comida contaminada, e sempre implorando ao seu deus por orientação e seguindo seus ditames venenosos, os adoradores de Lolth gradualmente se transformaram no drow: o predador cruel, predatório, e desdobramento impios da raça élfica.

Reflexões de Lolth

A partir do momento em que têm idade suficiente para compreender, os drows aprendem que são superiores a todas as outras criaturas, pois permanecem firmes em sua devoção a Lolth, apesar das dificuldades de sua existência. Qualquer criatura que não seja um drow é útil apenas como um sacrifício para Lolth, como um escravo, ou como forragem para as aranhas gigantes que os drows treinam para patrulhar suas cidades e túneis.

Entre essas outras formas inferiores de vida, os elfos que vivem na luz do sol são especialmente desprezados porque são descendentes dos elfos primordiais que traíram Lolth tanto tempo atrás. Primeiro aceitaram a oferta de mortalidade de Lolth em troca do destino, mas depois se voltaram contra ela em um esforço patético para reconquistar o favor de Corellon. Os drows veem os elfos do mundo da superfície como crianças covardes que desafiam seus pais quando não estão por perto, mas se encolhem no canto quando seus pais voltam, aterrorizados com o mau comportamento descoberto.

A reverência por Lolth toca em todos os aspectos da vida drow. Todos os elfos negros constantemente procuram sinais de seu favor. Qualquer incidente ou característica física pode ser interpretada como tal sinal, e as sacerdotisas são rápidas em atribuir significados a presságios obscuros que beneficiam seus próprios interesses.

Todo esse esforço para agradar Lolth é uma sábia precaução. Embora ela resida no Abismo, a Rainha Aranha não é um deus distante. Às vezes, ela os testa por mais fidelidade, atraindo o espírito para ela na Teia Demoníaca para passar por seu julgamento. Os seguidores nunca sabem quando ou se eles estão a ser testado. Aquele que afirma ter sido submetido ao teste e aprovado é recompensado com respeito e status elevado. Mesmo alguém que tenha sucesso em fazer o teste pode ganhar o respeito de seus pares, já que perpetuar essa falsidade é uma maneira de provar o valor de alguém para Lolth. Mentir por conivência não pode salvar aqueles que fracassam no teste, no entanto, porque a evidência de tal resultado é imediatamente óbvia — um drow cujo espírito falhou em seu teste na Teia Demoníaca se transforma em um drider.

Quando Lolth é bem servida, ela recompensa seus fiéis com favores. Quando ela é desafiada, ela visita o Subterrâneo em uma de suas formas e toma uma mão direta em punir o malfeitor de uma maneira que desencoraje qualquer um que possa estar contemplando um tipo similar de desobediência. Talvez dar um exemplo de descontentamento dessa maneira seja simplesmente um aspecto de como a personalidade

A chamada descendência do drow não é um momento da história, mas o resultado do conflito entre poderes divinos em uma era que se tornou mito para os mortais. Minhas investigações indicam que ocorreu em diferentes mundos do Plano Material em diferentes momentos. Eu até descobri um mundo, Krinn, onde ainda está para acontecer

cruel de Lolth funciona. Também pode ser uma evidência de uma lição que ela aprendeu muito bem do modo como Corellon reagiu à sua traição: a menor chama de resistência deve ser extinguida antes que se transforme em uma conflagração.

Sociedade de Sangue e Veneno

A principal organização na cultura e na sociedade drow é a casa, um clã extenso que compreende muitas famílias relacionadas, além de um número de famílias menores que prometeram lealdade à casa. A afiliação de uma casa também inclui alguns (potencialmente muito grandes) números de servos escravizados e escravos de outras espécies. Uma casa geralmente é especializada em um negócio, um serviço ou um ofício que sustenta, fornecendo renda.

As casas estão em constante competição umas com as outras. Elas competem por dinheiro, por prestígio e, mais do que qualquer outra coisa, pelo poder sobre os outros — o sinal mais seguro da aprovação de Lolth.

Nenhuma tática está fora das regras deste conflito em andamento. Ataques contra a propriedade periférica de outra casa (cavernas agrícolas, caravanas comerciais ou grupos de caça) são comuns. Rumores sobre deslealdade, conspirações com elfos da superfície ou heresia contra Lolth circulam tão frequentemente que ninguém sabe em que se deve acreditar. Assassinatos, tanto por lâmina quanto pelo uso de venenos drows especiais, são uma ameaça constante. Os guarda-costas e provadores de comida são tão necessários para a sobrevivência de um drow de alto escalão quanto o ar e a água. Desentendimentos dentro de uma casa também acontecem de tempos em tempos, quando os parentes manobram para se posicionar. É uma ocorrência rara, embora longe de ser desconhecida, que os drows assassinem seus próprios pais ou irmãos, se isso for necessário para criar um caminho para o avanço.

Cidades Sem Luz Solar

Os drows talvez não tenham escolhido viver no Subterrâneo, mas da mesma forma consideram que é o lar deles, não uma prisão. Assim como os elfos do mar se adaptaram ao seu reino aquático, os drows há muito se acostumaram às duras condições da vida no Subterrâneo. Eles viveram longe da luz solar por tanto tempo que não conseguem suportar o toque dela em sua carne, e assim preferem visitar a superfície apenas à noite.

Embora vivam no subsolo, os drows são muito mais do que moradores de cavernas. Suas cidades são tão magníficas quanto qualquer coisa construída por elfos da superfície, e suas defesas são ainda mais seguras. Seus locais mais importantes estão localizados dentro de estalactites e estalagmites imensas, escavadas, com entradas bem guardadas.

Driders: Abaixo do Mais Baixo

Muita confusão e desinformação existem sobre os driders entre os não-drows, mas todos os elfos negros sabem exatamente o que os driders são: fracassos. Eles se saíram mal no teste de Lolth ou a desagradaram de alguma outra forma.

Uma vez que sua transformação tenha se estabelecido, um drider recém-criado é evitado por sua casa e exilado da comunidade, com nada além de alguns suprimentos escassos e seu conhecimento do Subterrâneo para protegê-lo. Os drows se reúnem para atirar pedras contra a criatura ainda atordoada e levá-la para dentro dos túneis além dos arredores da cidade. Se é azarado, é atacado por um perfurador, um verme da carniça ou outro drider. Se tiver sorte, o novo drider encontra um lugar seguro para se esconder enquanto suas feridas se curam.

Assim começa a vida de um drider, no exílio. Outro mal-entendido generalizado sobre os driders é que eles servem aos drow como estacas, tropas de elite ou até mesmo esquadrões suicidas. Eles não fazem nada disso. São desprezados os marginalizados que vivem à margem do território dos drows. Mesmo que um drow insultem os driders, eles não os matam, porque o castigo de um drider é viver uma vida longa em miséria. Matar um cortaria o julgamento de Lolth e possivelmente ganharia a mesma sentença para o perpetrador.

Os driders que sobrevivem por muito tempo podem se tornar excelentes caçadores e navegadores no Subterrâneo. Nada reabrirá as portas da sociedade drow a eles, mas às vezes um drider pode encontrar um lugar em outra comunidade. Alguém que precise de um guia através do Subterrâneo pode não encontrar um melhor do que um escravo de séculos que enfrentou todos os perigos que esses túneis possuem.

Regra das Matriarcas

As fêmeas são as principais figuras da sociedade drow. À frente de cada casa há alguém que é um habilidoso operador de negócios, um estrategista habilidoso, uma alta sacerdotisa de Lolth e provavelmente também uma assassina impiedosa com sangue nas mãos. Ao contrário de muitas outras raças, as drows fêmeas são tipicamente mais altas e mais robustas que os machos.

Para subir aos altos escalões do poder, uma mulher deve primeiro se tornar uma sacerdotisa de Lolth. Então, para ascender ao status de alta sacerdotisa, ela deve tirar vantagem de conexões poderosas ou criar alianças especiais. O caminho para o poder supremo na sociedade drow nunca é direto e é sempre pavimentado com a morte.

Um drow masculino pode avançar em escala como um combatente, um consorte ou ambos. A beleza física e a forma física são altamente apreciadas nos drows masculinos, e aqueles que são especialmente favorecidos nesse sentido podem ganhar proteção e presentes de suas matriarcas. Alguns homens podem alcançar status elevado em sua sociedade, especialmente aqueles que servem como magos, mas nunca ofuscam as fêmeas de suas casas. Mesmo o homem mais inteligente, com vontade forte e desonesto nunca será mais do que um cidadão de segunda classe em qualquer cidade ou casa drow. Essa situação nunca mudará enquanto Lolth reinar como sua rainha.

Invasores Noturnos

Se o drow se mantivesse em suas cidades e fortalezas subterrâneas, poucas outras criaturas se importariam. Os elfos negros podiam praticar suas más práticas até que suas cavernas fossem amontoadas de cadáveres e inundadas de sangue. Mesmo os elfos da superfície poderiam contentar-se em ignorar seu ódio por seus parentes e deixar o drow sozinho, contanto que nunca tivessem que pôr os olhos no drow ou ver os resultados de seus esforços.

Mas a sociedade drow é baseada em um alicerce de terror e escravidão, e os escravos mais desejáveis vivem na superfície do mundo: humanos, anões e, o melhor de tudo, outros elfos. Para os elfos negros, atacar a superfície por cativos e tesouros não é apenas uma tradição cultural e militar, mas também uma necessidade econômica.

Alguns ataques são operações importantes que envolvem centenas de guerreiros, magos, sacerdotisas e aranhas gigantes, uma força grande o suficiente para sobrecarregar uma comunidade. Os invasores varriam a cidade no escuro da noite, prendiam os melhores escravos potenciais em longos comboios de bens móveis, matavam todos que resistiam, queimavam tudo no chão e fixavam as vistas na próxima cidade da linha.

A maioria dos ataques dos elfos negros, no entanto, são missões pequenas, furtivas e de uma noite. Os drows vasculham seus alvos com antecedência, depois atacam em uma noite quando a lua é nova ou sua luz é obscurecida por nuvens espessas. Eles podem matar indiscriminadamente para espalhar o terror, enquanto em outras ocasiões eles escorregam para uma aldeia, nocauteiam seus alvos com veneno e afastavam seus prisioneiros sem sequer acordar os cães da vizinhança. Às vezes, um ataque usa as duas táticas; um esquadrão ateará fogo ou disparará alarmes para concentrar a atenção dos defensores em uma área, enquanto outro time atacará o alvo real do outro lado da cidade.

O saque é uma meta secundária em quase todos os ataques; tomar prisioneiros é o objetivo principal. Algumas das vitimas dos elfos negros se tornam escravas, algumas acabam como alimento para aranhas gigantes ou outros monstros que os drows treinaram para servi-los, e alguns são colocados em altares manchados de sangue e sacrificados para Lolth.

Os drow sabem quão vulneráveis eles estão durante o dia, então eles normalmente planejam ataques que podem ser executados no espaço de uma única noite. Como regra geral, isso significa que o alvo deles deve não estar a mais do que algumas horas, entre doze e vinte quilômetros normalmente — de uma entrada para o Subterrâneo. Idealmente, eles terão mais de um caminho de retorno mapeado; se uma rota de fuga estiver bloqueada, eles podem mudar para outra e voltar para casa em segurança.

Uma vez que os atacantes entrem em seu túnel de fuga, eles geralmente estão seguros. As forças opositoras raramente perseguem os drow abaixo do solo por uma boa razão — além da luz existe um território inimigo não mapeado, onde tudo que eles encontram provavelmente será hostil. Em circunstâncias especiais, como se um dos cativos dos invasores fosse um herdeiro real ou herdeiro de uma familia rica, aventureiros poderiam ser contratados para montar uma missão de resgate. Caso contrário, é raro qualquer resgatador seguir a trilha dos sequestradores profundamente na escuridão mortal sem se tornarem vítimas.

Escravos e Status

Os drows são conhecidos e temidos em todo o mundo por sua prática de escravidão, mas aqueles que visitaram suas cidades relatam que os escravos não são tão predominantes quanto à reputação dos elfos negros poderia sugerir. Em geral, apenas casas poderosas possuem um número significativo de escravos, e os escravos de uma casa nunca são mais numerosos do que sua população de drows.

Os escravos são frequentemente mantidos como símbolos de posição tanto quanto pelo seu valor intrínseco como trabalhadores. Quando eles são colocados para trabalhar, eles também são colocados

em exibição, fazendo trabalhos que permitem que todos na rua ou em uma câmara de audiência vejam que seu mestre drow possui e subjuga inimigos poderosos. Como tal, as criaturas são comumente usadas como transportadores de lixo, portadores da insígnia, servidores e banquinhos.

Escravos sem valor apreciável como símbolos de posição são usados para trabalhos extenuantes ou perigosos, como cuidar de cultivos, transportar cargas, ou esvaziar estalagmites e estalactites gigantes para criar novos espaços habitacionais. Quando ficam muito fracos ou desanimados para o trabalho, eles podem ser estacados como isca durante uma caçada, virar alimento das aranhas ou serem sacrificados em oferta a Lolth (e então alimentados pelas aranhas).

Embora todos os escravos estejam na base da hierarquia social dos elfos negros, os drows de posição mais baixa são considerados pouco melhores que os próprios escravos. Uma casa fraca que não se alia a um protetor será atacada e vitimada pela extinção. Se ela jurar fidelidade a uma casa mais poderosa, evita ser perseguida por outras casas, mas torna-se efetivamente um clã de servos contratados. Somente as fêmeas mais excepcionais em tal clã têm qualquer chance de se elevar acima de sua baixa condição, e aqueles que avançam acabam sofrendo ao invés de ajudar suas familias porque são adotadas na casa mais prestigiosa, deixando sua casa original ainda mais fraca do que antes.

O Seldarine Negro

Lolth exige a maior parte do culto do drow, de acordo com seus desejos e com o comando de suas sacerdotisas. A Rainha Aranha não é, no entanto, a única entidade venerada pelos drows. Eles reverenciam uma série de entidades divinas, às quais eles se referem como o Seldarine Negro na zombaria das divindades dos elfos da superfície. Os Seldarine Negros são poderosos seres imortais, sobreviventes do grupo original de elfos primordiais que se revoltaram contra Corellon para permanecer ao lado de Lolth.

A tabela Divindades Drow enumera os membros do Seldarine Negro. Para cada deus, a tabela apresenta uma tendência, uma esfera (as principais áreas de interesse e responsabilidade do deus), domínios sugeridos para os clérigos que servem ao deus e um símbolo comum do deus. Os deuses na tabela são descritos abaixo.

Eilistraee

A maioria dos drows não sabe nada de Eilistraee. As matronas das casas mais poderosas guardam de perto

> **Transe Drow: Entrando no Vazio**
>
> Os drows entram em transe exatamente como os outros elfos, mas não experimentam memórias de uma alma primitiva ou de vidas passadas. Muitas vezes eles não se lembram de nada, mas simplesmente permanecem por algum tempo na escuridão e no silêncio, uma pausa dos perigos de suas vidas diárias. Quando os drows sonham, em transe ou no sono, procuram sinais de Lolth ou outros do Seldarine Negro. Aqueles drows que não experimentam o transe como os outros elfos dão credibilidade à idéia de que suas almas não reencarnam. Corellon proibiu para sempre as almas dos elfos negros de retornarem a Arvandor e as alterou de alguma forma fundamental? Ou Lolth, de alguma forma, cria novas almas para seus seguidores, da mesma forma que Moradin forja novos espíritos para anões? Apenas essas entidades sabem ao certo.

os pergaminhos que narram sua existência. Eles os retêm para ficar atentos ao inimigo que descrevem: um deus drow que afugentaria todos os adoradores de Lolth para o mundo da superficie.

As matronas advertem aqueles que vão à superficie em incursões para recuar se puderem ver os conselhos práticos da lua, parece. Mas uma razão igualmente importante é que Eilistraee é conhecida por trabalhar suas artimanhas sob a luz da lua, de modo que os drows são mais suscetiveis à sua atração em tais ocasiões. As matronas também orientam os invasores a fugirem para a clandestinidade se algum deles ouvir música que achem atraentes, como a canção de ninar de um pai ou o refrão de uma canção empolgante que se carrega na mente, porque o chamado de Eilistraee para drow seria livre da teia de Lolth, é frequentemente entregue em músicas doce que não são de origem sobrenatural.

Eilistraee é um deus do luar, da música, da dança e, mais importante, da rejeição dos maus caminhos de Lolth. Os drows, que se sentem como pessoas de fora em sua sociedade, que reagem com repulsa aos males perpetrados por sua espécie, que vêm à superficie e se apaixonam pelas estrelas — esses são os que podem se alegrar ao ouvir o chamado de Eilistraee. Se eles respondem a isto indo à superficie e permanecendo lá, Eilistraee não oferece nenhuma garantia de sua segurança e nenhuma promessa de aceitação no mundo acima. Mas ela abre o coração de seus seguidores para a maravilha da natureza durante a noite, e suas canções e sinais podem mostrar um drow como perseverar nesse ambiente alienigena.

Os pergaminhos que as mães matronas guardam

Divindades Drows (O Seldarine Negro)

Divindade	Tendência	Esferas	Domínio Sugeridos	Símbolo Comum
Eilistraee	CB	Liberdade, luz do luar, música	Vida, Luz, Natureza	Drow feminina dançando exibindo sua silhueta e manuseando espadas contra a lua cheia
Ghaunadaur	CM	Limos, gosmas, exilados	Guerra	Olho roxo com esclerótica preta
Keptolo	CM	Beleza, hedonismo, fertilidade	Natureza, Enganação	Cogumelo
Kiaransalee	CM	Necromancia	Arcanismo,* Morte	Drow manuseando exaustivamente muitos anéis de prata
Malyk	CM	Caos, rebelião, magia selvagem	Tempestade, Enganação	Uma chama em uma lágrima ou um vórtice multicolorido
Lolth	CM	Deus primordial dos drows, aranhas	Enganação, Guerra	Aranha
Selvetarm	CM	Guerreiros, massacre	Guerra	Aranha sobre espada e maça cruzadas
Vhaeraun	CM	Arrogância, ladrões	Enganação, Guerra	Máscara preta com lentes de vidro azul inseridas sobre os olhos
Zinzerena	CN	Assassinato, ilusão, mentiras	Enganação	Espada curta enrolada com pano

*Aparece no *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*

tão atestam que Eilistraee se voltou contra Lolth, mas sabia que não devia procurar consolo entre os Seldarine. Sua posição entre os outros deuses drow permanece incerta, assim como o destino das almas daqueles que se voltam para sua adoração. Os drow que são amados por Eilistraee às vezes parecem desaparecer quando morrem, enquanto o corpo se dissolve em luz pálida e não deixa nenhuma pista para onde a alma se foi.

Ghaunadaur

Esta entidade é mais frequentemente referida como Aquilo Que Espreita, porque proferir o seu nome real corre o risco de atrair a sua atenção. Sua forma atual, mesmo que tenha uma, é desconhecida; é mais frequentemente representado como uma criatura similar a um limo com muitos tentáculos ou uma pupila roxa envolta em preto em vez de branco. A natureza liquida de Ghaunadaur é simbólica de sua natureza imprevisível, que é o que faz atrair sua atenção tão arriscada. Ocasionalmente, ele recompensa seus seguidores com poderes sobrenaturais ou riqueza, mas é igualmente provável que amaldiçoe seus fiéis com terríveis tormentos e aflições. Um caçador subterrâneo que sussurra o nome de Ghaunadaur pode se deparar com um tesouro esquecido, enquanto uma dedicada sacerdotisa que oferece orações longas e sacrifícios valiosos é consumida por um cubo gelatinoso. O comportamento aleatório da entidade pode ser uma atração para os drow que não têm posição e estão desesperados para alcançá-la. Um pequeno sacrifício e uma prece para Aquilo Que Espreita simplesmente pode passar despercebido por Ghaunadaur, ou pode punir o peticionário, mas também há uma chance de receber uma grande recompensa.

A adoração por Aquilo Que Espreita é difundida no Subterrâneo. Não apenas o drow deve respeito a ele. Mesmo criaturas que são consideradas sem sentido, como limos e gosmas, às vezes se comportam de maneiras que parecem consistentes com a reverência por Aquilo Que Espreita.

Aqueles que são fiéis a Lolth frequentemente se opõem aos cultistas de Ghaunadaur, levando-os a se esconder ou forçando-os a um conflito aberto. Algumas sacerdotisas e estudiosos acreditam que esta inimizade existe porque Ghaunadaur traiu Lolth pouco depois de ela ter traído Corellon. Nessas lendas, Ghaunadaur tentou agradar Corellon e recapturar sua natureza sem forma anterior se desviando de Lolth. O duplo ato de traição de Ghaunadaur trouxe retribuição de ambos os deuses e ele foi lançado no mundo como uma massa desossada e sem pele. Outras histórias retratam Ghaunadaur como uma divindade incrivelmente antiga e inefável, um dos chamados Grandes Antigos. Ambas as reivindicações podem ter mérito, porque a verdade sobre a época do nascimento dos deuses nunca pode ser conhecida com certeza.

Keptolo

Keptolo mostra o caminho. Alimente a vaidade de *sua amante e todos os seus tesouros serão seus. Tenha cuidado com quem você ofender e mantenha um companheiro dispensável por perto para ser culpado pelos seus crimes. A fofoca pode ser tão mortal quanto o veneno na lâmina de um assassino. Use o veneno das palavras para destruir seus rivais, para que você possa reivindicar para si mesmo tudo o que uma vez eles presumiram ser deles.*

— Tezzeryn, Chefe Consorte da Casa Bhaerynden, instruindo seu filho

Não dê nenhum proveito ao drow, porque nenhum será dado a você. Ser captura por um drow significa a morte, seja como um sacrifício ou após uma vida como um escravo ou um brinquedo.

O ideal do que um drow masculino pode se tornar, Keptolo é bonito, elegante, espirituoso, hedonista, um bajulador ultrajante e procurado como um amante. Ele também é perigoso em seus aspectos como um assassino sutil e um enredador de rumores. Por esses atributos, ele é adorado por homens ambiciosos que esperam imitá-lo. Alguns têm sucesso admirável e conseguem grandes coisas além do alcance da maioria dos homens, mas muitos mais sucumbem aos excessos da carne, devassidão, e doença, ou são destruídos ou assassinados por um rival — que também é um verdadeiro discípulo de Keptolo.

Na maioria dos mitos, Keptolo reside na Teia Demoníaca ao lado de Lolth, a quem ele serve como consorte, mais do que um brinquedo, mas muito menos que um igual. Keptolo é um inimigo feroz de Zinzerena, que o engana e o usa como uma ferramenta em muitas das histórias sobre o Seldarine Negro.

Kiaransalee

A deusa drow da vingança e da morte, chamado de Ressurgida, é retratado em algumas lendas como uma mulher feroz vestida em véus prateados e translúcidos, e em outros como uma banshee. Em qualquer das versões, as mãos dela têm muitos anéis prateados cintilantes, e essa imagem é reconhecida como seu símbolo.

Os drows veem Kiaransalee como a protetora da vingança porque dizem que ela morreu e voltou da morte para se vingar, trazendo consigo um exército de mortos. Várias comunidades de seus fiéis têm idéias diferentes sobre quem a matou e por que, mas tipicamente o assassino é retratado como tendo as características de algum tipo de criatura que os drow têm grande ódio. Os seguidores de Kiaransalee não se incomodam muito com esses detalhes, porque todas as histórias poderiam ser verdadeiras: acredita-se que a Ressurgida tenha retornado da morte várias vezes.

A vingança é o aspecto de Kiaransalee que atrai a maioria dos drows, porque se torna uma necessidade na vida de todo drow ambicioso — geralmente mais de uma vez. O estado de morte é menos preocupante para eles, mas aqueles que praticam a necromancia recorrem a Kiaransalee para orientação e proteção contra mortos-vivos. Alguns de seus seguidores mais fervorosos procuram o segredo de alcançar a morte por si mesmos. Kiaransalee os favorece, trazendo-os de volta como mortos-vivos, mas, ao contrário de outros deuses de espécie semelhante, Kiaransalee não oferece a morte viva, mas uma existência humilde como uma banshee, um ressurgido ou um inumano.

Os drows acreditam que Kiaransalee ficou louca voltando da morte como uma deusa tantas vezes, mas seus seguidores não são desencorajados por essa avaliação. Apesar de sua loucura, suas ações são guiadas por uma astúcia profunda e desonesta — um traço que atribui mais importância ao drow do que à sanidade.

Lolth

Ao contrário de Corellon, que pede muito pouco de seus seguidores, Lolth é uma amante exigente. O que ela mais exige são sacrifícios de tesouros e sangue. De tempos em tempos, os gritos das vítimas do sacrifício ecoam pelos templos sem luz de Lolth quando eles caem

sob os punhais de suas sacerdotisas. Seus altares são empilhados com caveiras limpas de carne pelas aranhas gigantes que se escondem nas estalactites estriadas.

Em troca de vitimas e adoração, Lolth concede sinais de seu favor, como grande sucesso durante uma invasão de escravos na superfície, a matriarca de uma casa rival sendo abatida por uma doença inexplicável, ou uma herdeira da casa nascida sob presságios propícios.

Malyk

Malyk incorpora a rebelião e o caos. Os drows sabem de sua influência em relação ao aparecimento de magos selvagens entre seu conjunto. Tal indivíduo, possuidor de poderes mágicos aparentemente concedidos aleatoriamente, é frequentemente visto como uma ameaça à ordem estabelecida. Muitos drows, especialmente machos e até fêmeas de casta baixa, tentam atrair a atenção de Malyk fazendo sacrifícios secretamente a ele. Enquanto isso, as matriarcas e outras pessoas mergulhadas na fé de Lolth tentam expurgar a adoração de Malyk da sociedade drow — ao mesmo tempo em que alguns deles oram a ele pelo poder.

Malyk está associado à rebelião porque quando a verdadeira natureza de um mago selvagem é revelada, o indivíduo muitas vezes não tem outro recurso senão atacar abertamente os outros e criar o caos. A maioria dos outros drows dispensa a bênção de Lolth ao ser a única a levar tal blasfema à justiça. Para sobreviver, um mago selvagem deve derrotar ou iludir todos os atacantes e forjar uma aliança com aqueles que podem ser ameaçados ou subornados para fornecer um refúgio seguro. A maioria dos magos selvagens que são descobertos é condenada à morte, alguns sobrevivem como párias e poucos raros ascendem em posições e poder, declarando sua fidelidade a Lolth - ou pelo menos fingindo fazê-lo.

Selvetarm

Os drows veem Selvetarm como o Campeão de Lolth e o patrono dos guerreiros drow. Ele é retratado como um drow de oito braços que representa o epitome da coragem de combate. Mas Lolth raramente perde seu campeão para fazer sua oferta, mantendo-o preso por teias inquebráveis que ela remove apenas em momentos de maior necessidade.

Os elfos negros acreditam que Selvetarm andou em solidão por muitos séculos, desprezando Lolth e Corellon, pois ele não estava totalmente entregue ao mal, nem estava totalmente alinhado com as forças da luz. Eventualmente, seu caminho cruzou o de Eilistraee, e ele começou a apreciar a bondade da Donzela Negra, conforme exibido em seus ensinamentos e ações. Ajudando na redenção de Selvetarm, Eilistraee esperava começar a curar a brecha entre o drow e o Seldarine. Essa esperança foi frustrada, no entanto, pela trama insidiosa de Lolth.

A Rainha das Aranhas há muito se ressentia da existência de Zanassu, um senhor demônio menor que competia com ela pela autoridade divina sobre as aranhas. Ela odiava quase tanto a possibilidade de Eilistraee ganhar um aliado entre o panteão drow. Uma oportunidade primordial surgiu quando o demônio da aranha perdeu muito de seu poder em um conflito no Plano Material. Lolth convenceu Selvetarm a destruir Zanassu em seu estado exaurido e a aproveitar o crescente poder divino do demônio aranha. Ela fez isso sugerindo a Selvetarm que uma vitória lhe valeria favor aos olhos de Eilistraee, a quem ele admirava grandemente. Mas quando Selvetarm prevaleceu na batalha sobre o demônio da aranha, a natureza totalmente perversa e caótica do poder divino que ele absorveu oprimiu Selvetarm.

Enfurecido pela duplicidade de Lolth, Selvetarm se transformou em um motor de destruição, um maestro de matança de oito membros. Se fosse permitido operar desmarcado, ele poderia abrir caminho por

Buracos na Teia de Lolth

Lolth está longe de ser onisciente, apesar do que suas sacerdotisas dizem. Há drows que vivem sem se dobrar a tirania de sua adoração. As comunidades de renegados que disputam a primazia de Lolth frequentemente elevam outro do Seldarine Negro como seu patrono. Embora isso signifique trocar um malvado opressor por outro, qualquer fuga da teia de Lolth aparenta liberdade.

A Acrópole de Thanatos, erguida nas ruínas de uma cidade drow eliminada pela praga no Subterrâneo de Faerûn, era o lar de um assentamento drow de alguns milhares governados por clérigos necromantes de Kiaransalee. Existiu por algumas décadas antes que os adoradores de Lolth e os adoradores de Eilistraee se unissem para eliminar seus líderes.

toda uma cidade drow em uma fúria enlouquecida. Mantê-lo contido é um dos poucos atos de Lolth que pode ser descrito como misericordioso.

Por causa de sua posição de prisioneiro, Selvetarm chama pouca atenção dos drows de alto status. Guerreiros drows de casta baixa que são escravos ou servos contratados, ou que não têm chance de se elevar na hierarquia, podem implorar a Selvetarm por coragem em batalha sem sofrer qualquer vergonha. Qualquer pessoa de alto nível ou que espera alcançar altas posições evita abertamente reverenciar Selvetarm, embora tal indivíduo ainda possa pedir ajuda em particular.

Vhaeraun

Vhaeraun representa a superioridade dos elfos negros sobre as outras raças e a primazia individual dos drows sobre os outros drows. Ele é um deus da arrogância e, portanto, ele tolera todos os atos de avareza, justos e imundos. Aqueles que tomam o que querem de quem desejam, seja por furtividade ou intimidação, prestam homenagem a Vhaeraun. Ele é o patrono dos ladrões e muitas vezes o objeto de oração antes de os drows embarcarem em um ataque.

Entre os deuses masculinos do Seldarine Negro, ele é amplamente reconhecido e aceito como Keptolo. Mas Vhaeraun representa um aspecto diferente da masculinidade drow: forte, silencioso, obediente, rápido e mortal. Ele é considerado o filho preferido de Lolth, em contraste com o papel de Keptolo como seu lindo consorte.

Devido ao seu status elevado no Seldarine Negro (para um homem) e por causa de sua arrogância, alguns de seus adoradores o veem como um defensor da igualdade entre os drows masculinos e femininos. Essa heresia, quando expressa abertamente, pode ser brutalmente esmagada pelas sacerdotisas de Lolth. Assim, a maioria dos seguidores masculinos de Vhaeraun o honra simplesmente tentando obter melhores vidas para si mesmos, e essa atividade é tolerada. Mesmo assim, adeptos de Vhaeraun não aparecem em público sem usar máscaras. Essa prática existe em parte porque Vhaeraun nunca é retratado como desmascarado, e em parte porque o anonimato é uma sábia precaução quando se desafia a estrutura social dos drow de uma maneira pequena.

Para anular qualquer desafio ao matriarcado que Vhaeraun poderia inspirar em seus seguidores, algumas comunidades drow pregam que ele usa uma máscara para esconder as terríveis cicatrizes das feridas infligidas a ele por Lolth como punição por sua arrogância. Seu silêncio também faz parte de sua punição, pois sua língua foi removida por questionar as ordens de Lolth. Adoradores de Vhaeraun que acreditam que esse dogma às vezes ritualmente cicatrizam e se silenciam como sinais de sua devoção, e então servem como guarda-costas sem voz e mascarados para as matronas de sua casa.

Vulkoor

Os drows do mundo de Eberron adoram um deus escorpião chamado Vulkoor, que é o equivalente de Lolth do mundo deles. Vulkoor é muitas vezes retratado ou imaginado como um escorpião gigante ou como uma criatura híbrida com a cabeça, braços e parte superior do tronco de um drow macho forte e a parte inferior do corpo de um escorpião. Os elfos negros de Eberron reverenciam escorpiões, vendo aranhas e outros aracnídeos como servos menores de Vulkoor. Muitos drow acreditam que Vulkoor e Mockery (um dos grupos de divindades do mal conhecido como os Seis Sombrios) são um e o mesmo. Os drows do continente da selva de Xen'drik ritualmente se tatuam usando veneno de escorpião, deixando cicatrizes brancas em sua pele.

Os drows de outros mundos raramente conhecem Vulkoor. Aqueles que estão familiarizados com o nome dele o consideram um dos mais fracos da Seldarine Sombria, um subordinado de Lolth que é desconsiderado pelos outros deuses. Ambas as visões de Vulkoor podem ser precisas, já que Lolth parece ter pouca influência em Khyber, mas os drows de lá têm muitas semelhanças com os drows — adoradores de Lolth de outros reinos em todo o multiverso.

Em Krynn, Lolth é desconhecido, assim como Corellon, mas os elfos chamados "dark" existem neste mundo. Estes são elfos que os outros acreditam terem traído o seu povo, mas aos olhos, eles não carregam nenhuma das marcas físicas dos drows. Eu me pergunto se, com uma raça tão mutável quanto os elfos, esse estado é permanente.

Zinzerena

Como patrono do assassinato, ilusões e mentiras, Zinzerena personifica a crueldade, a discrição, a má orientação e a sobrevivência por qualquer meio necessário. De certa forma, Malyk é o seu reflexo e, em muitas interpretações das antigas histórias, os dois deuses são irmãos ou amantes. Mas Zinzerena é mais palatável para os drows femininos do que Malyk, e ele admite o estudo da magia arcana.

A liturgia de Zinzerena é passada na forma de contos populares, pois sua fé não tem lugar entre os líderes da sociedade drow. Seus contos geralmente descrevem seu esconderijo e esperar até que seus inimigos estejam enfraquecidos ou negligentes em sua atenção antes de atacar. Aqueles que respeitam ou reverenciam Zinzerena são quase sempre de posição social modesta, ou menos que isso. Mesmo a mais prestigiosa das propriedades nobres, onde uma alta sacerdotisa reina suprema, pode ter um número de seus seguidores entre os plebeus que trabalham como empregados e funcionários. Somente os nobres mais caprichosos entrariam em seu sacerdócio, embora alguns tenham feito isso. Inevitavelmente, quando tais traidores são descobertos, eles são expulsos de suas casas. Ironicamente, esses nobres dissidentes muitas vezes se tornam figuras de destaque no culto de Zinzerena, pois são os mais instruídos e experientes politicamente de seus seguidores. Seus adeptos vêm de uma ampla gama de ocupações, incluindo ladrões comuns, trabalhadores, guias, médicos, poetas e quase qualquer outra profissão. O que todos compartilham é um espírito rebelde e um desejo de mudança.

Em algumas histórias, Zinzerena é a filha de Lolth, que foi levada embora e escondida por ilusões. Em outros contos, ela começa a vida como um elfo mortal que usa glamoures para enganar seu caminho para a companhia

Em Krynn, Lolth é desconhecido, assim como Corellon, mas os elfos chamados "sombrio" existem neste mundo. Estes são elfos que os outros acreditam terem traído o seu povo, mas aos olhos, eles não carregam nenhuma das marcas físicas dos drows. Eu me pergunto se, com uma raça tão mutável quanto os elfos, esse estado é permanente.

dos deuses. Independentemente disso, Zinzerena sempre tem algum elemento de ilusão mágica sobre ela, e ela usa isso e outras decepções para obter o melhor dos adversários mais poderosos. Enganar e aproveitar as fraquezas dos outros são temas recorrentes nos contos de suas façanhas. A única figura no Seldarine Negro imune aos enganos de Zinzerena é Lolth, embora até mesmo a Rainha das Aranhas seja às vezes enganada quando Zinzerena transfere a culpa por suas ações para os outros.

Não são muitas as mulheres drows que dedicam suas vidas ao estudo da magia, porque se considera uma ocupação de posição inferior mais adequada aos homens. A maioria das mulheres que o perseguem a sério o fazzem em segredo. Mesmo os rumores de que uma matriarca drow pratica magia arcana, se não forem reprimidos, podem sabotar sua posição na sociedade. No entanto, não há como negar que o conhecimento da magia arcana poderia ser um grande benefício para uma mulher ambiciosa. Os adoradores de Zinzerena encorajam essa busca e oferecem tutela e ferramentas em troca da aliança de um candidato com o culto secreto de Zinzerena.

A Conexão da Teia Demoníaca

O reino pessoal de Lolth é uma camada do Abismo conhecida coloquialmente como os Poços da Teia Demoníaca. Longe de serem intimidados pela conexão de sua divindade com o Abismo, os drow se deleitam com isso — às vezes literalmente.

Os drows respeitam o poder dos demônios, mas não os temem como a maioria das outras criaturas mortais. Um drow que chama um demônio do Abismo para o Subterrâneo quer algo dele, tipicamente um meio de melhorar seu status ou ganhar força contra os inimigos. Um demônio que atende ao chamado quer algo em troca: uma oportunidade de espalhar carnificina, de agradar Lolth ou de realizar algo mais desonesto. Desde que ambos os lados consigam o que querem, esses acordos se encerram sem maiores incidentes.

De vez em quando, uma convocação de demônios vai mal. Talvez o drow pretendesse prender o demônio à servidão, mas tomou precauções inadequadas, ou o demônio era mais ousado do que o normal, ou a ligação era atendida por um ser mais poderoso do que o convocador podia suportar. Chamar um demônio e não controlá-lo é um crime capital na maioria das comunidades drow - um demônio descontrolado frequentemente significa um desastre não apenas para o drow que o tirou do Abismo, mas para toda a casa do evocador.

Um demônio é a mais alta forma de escravo que uma casa drow pode possuir. Não há melhor exibição do poder de uma casa do que um demônio mantido algemado enquanto serve ao seu mestre, e poucas formas mais potentes de causar medo no coração de um inimigo. Demônios também são procurados como convidados da casa. A ocasião de um grande sacrifício, a dedicação de uma filha recém-nascida a Lolth, ou mesmo um banquete generoso, adquirem maior significado e conferem mais status quando um ou mais demônios estão presentes. Além disso, qualquer reunião "pacifica" de drows e demônios tem o potencial de cair em uma profusão de hedonismo, ainda mais crua e degradada do que as orgias drow se envolvem sozinhas. Histórias de tais encontros se espalharam por todo o mundo da superfície, onde os ouvintes os descartam como exageros — mas não são. Draegloths, os descendentes de drows e glabrezus, servem como prova suficiente de que quando os demônios e drows consorciam uns com os outros, o resultado pode ser verdadeiramente horrível.

Yochlols

Os demônios que mudam de forma conhecidos como yochlols são os servos pessoais de Lolth. Eles parecem ser inumeráveis nos Poços da Teia Demoníaca, mas de onde eles surgem é desconhecido. Eles são gerados de almas drows que ficaram presas na teia de Lolth? Ou eles brotam diretamente da própria rainha? Independentemente da sua origem, os yochlols respondem apenas à vontade de Lolth. Nenhum outro demônio ou lorde demônio pode comandá-los.

Como os yochlols podem assumir a forma de uma drow feminina ou de uma aranha gigante, e porque servem a Lolth sem hesitação, todos os drows presumem que alguns de seus amigos e vizinhos são na verdade yochlols disfarçados, espionando Lolth. Quanto maior a posição de um drow, mais preocupante se torna essa perspectiva. Afinal, Lolth tem poucas razões para se preocupar com os que estão no fundo da sociedade, mas aqueles que lideram seu povo e dirigem sua adoração devem ser vigiados de perto para garantir que permaneçam devotos, inquestionáveis e amedrontados.

Renegados Drow

A sociedade drow é, paradoxalmente, extremamente aberta e extremamente opressiva. Todos os drows têm uma chance, pelo menos teoricamente, de melhorar sua posição na vida, e o movimento ocorre durante toda a hierarquia o tempo todo. Mas, naturalmente, aqueles que estão no poder estão determinados a eliminar qualquer ameaça contra eles — e a penalidade pela insubordinação é a morte.

À medida que as coisas funcionam na prática, os drows contratados na parte inferior da hierarquia passam a vida trabalhando para o ganho de outra casa, e os drows poderosos no topo da sociedade passam o tempo tentando não ser assassinados ou enquadrados por heresia, enquanto se apegam ao poder e prestígio que arrancaram de outras casas.

Um elfo negro que desafia o outro pela superioridade e falha, ou que falha em respeitar a hierarquia de alguma outra forma, tem apenas três opções: morte agonizante em um altar, escravização potencial ou fuga pelas suas vidas. Alguns dos que escolhem correr conseguem fugir para o Subterrâneo, apesar das probabilidades contra eles.

Sobrevivência para um drow solitário subterrâneo é quase impossível.

As principais rotas através do Subterrâneo são pontilhadas com postos de guarda drows, e os caminhos de volta são percorridos por perfuradores, devoradores de mentes, duergares e outros assassinos. Para piorar a situação, a antiga casa do renegado oferece uma recompensa que incita assassinos drows a persegui-lo. Daqueles que correm, apenas uma pequena fração chega à superfície. E mesmo essa conquista não é garantia de segurança, porque é provável que um solitário drow acima do solo seja atacado à vista pelos moradores da superfície.

Aqueles que encontram uma maneira de sobreviver no doloroso mundo da luz solar, vivem como reclusos ou encontram uma comunidade onde sua herança e criação lhes dão uma vantagem, como uma guilda de assassinos ou uma companhia de aventureiros. Mesmo em tais casos, esses traidores drows passam o resto de suas vidas olhando por cima dos ombros, na esperança de espionar o capuz preto e a lâmina brilhante de um assassino drow, antes que seja tarde demais.

Eu ouvi histórias de drows que abandonaram os caminhos malignos de sua espécie. Eu não dou crédito a essas histórias, embora o próprio Elminster jure que elas são verídicas. Nunca confie em um drow ou no mundo de um arquimago.

A Rainha Corvo e os Shadar-kais

A Rainha Corvo está presa por seu fascínio pelo passado. Ela se senta em sua fortaleza, em meio a todas as lembranças do mundo, olhando para aqueles que mais a agradam como se fossem joias reluzentes. Muitos grandes magos tentaram entender seus motivos, mas, como um corvo, ela sempre permaneceu enigmática, mantendo seu esconderijo de segredos fora de seu alcance.

— Alta Dama Alustriel Mão Argêntea

A Rainha Corvo é um ser de mistério sombrio. Magos realizados falam sobre ela em voz baixa, e sem pouca quantidade de medo, pois nem eles podem dizer que poder ela exerce em seus reinos, muito sutil para as mentes mortais sentirem. Rumores abundam sobre a sua forma atual, a maioria proveniente de alegações feitas por lunáticos que descreveram uma série de imagens perturbadoras: uma sombra terrível que arranhava seus pensamentos mais íntimos, um elfo pálido e real que explodiu em um número incontável de corvos, um emaranhado de raízes e galhos escorregadios que os dominava com pavor ou uma presença desconhecida que os fazia gritar cegamente para a escuridão.

Apesar de todas as tentativas de desmistificá-la, a Rainha Corvo permaneceu enigmática e indiferente, imersa em um mar de perguntas. Ela governa de seu Trono do Corvo dentro da Fortaleza das Memórias, um castelo labiríntico no fundo da desolação do Pendor das Sombras. De lá, ela envia seus corvos para encontrar almas interessantes que ela pode arrancar de vários planos de existência. Uma vez que eles estão no Pendor das Sombras, ela observa como essas almas tentam desvendar o mistério de seu ser — e, finalmente, enlouquecem no processo.

Origem da Rainha Corvo

Para aqueles que buscam desvendar o enigma da Rainha Corvo, a história de sua origem vem da antiga história dos elfos. Dizem que ela já foi uma rainha elfa, cujo povo a amava mais do que amavam os deuses. Seu nome verdadeiro foi perdido para o tempo.

Mas a partir dos fragmentos que foram encontrados em sua história, foi ela quem, quando Corellon e Lolth estavam trancados em conflito, tentou usar as almas e a magia de seu povo para elevar-se a uma posição divina, salvando assim o panteão fraturado do povo élfico. Depois, as lendas sugerem, que ela tentaria implorar a Corellon e Lolth que recuperassem o juízo. Mas a informação nesses fragmentos era terrivelmente incompleta, e os verdadeiros motivos da rainha nunca foram totalmente compreendidos.

Descida na Sombra

Como a rainha subiu em poder, muitos elfos se inspiraram nela, oferecendo livremente suas almas e suas habilidades mágicas para ajudá-la a alcançar seu objetivo. Este grupo de seguidores dedicados chamava-se shadar-kais, e eles reuniram outros como eles em torno de sua rainha na esperança de que, uma vez que ela alcançasse a divindade, ela unificaria todos os elfos. O plano da rainha era usar as almas dos shadar-kais para forjar um caminho através da Agrestia das Fadas até Arvandor, enquanto aumentava sua influência.

Enquanto crescia em números de shadar-kais, um consórcio de magos do mal entre seus seguidores viu uma oportunidade de sugar a energia dos shadar-kais para si mesmos, realizando seu próprio ritual de autosserviço, que lhes confeririam poderes mágicos além daqueles dos maiores magos élficos das lendas. Mas quando a rainha se aproximou da entrada de Arvandor, ela percebeu o que os magos estavam fazendo e trouxe toda a sua ira sobre eles enquanto o ritual estava a caminho. Porque ela era agora uma entidade quase divina, sua raiva sobrenatural corrompeu o ritual em um fenômeno que adquiriu uma força terrível.

No momento em que a rainha percebeu seu erro, ela podia sentir a energia mágica agora torcida agarrando-a, e ela estava impotente para pará-la. Em pânico, ela procurou as almas dos shadar-kais por mais poder, na esperança de se salvar, mas a gravidade da magia se tornou irresistível. Ela puxou a rainha, e todos os que estavam sob seu domínio, para o Pendor das Sombras, onde ela foi instantaneamente morta. De sua mente e corpo arruinados, a Rainha Corvo nasceu.

A Criação dos Nagpas

Quando seu ritual fracassou com resultados catastróficos, os magos do consórcio foram puxados para o Pendor das Sombras junto com a rainha e os shadar-kais, mas sua infelicidade não terminou aí. Sua antiga rainha surgiu do centro de um labirinto de cinzas e soltou um grito de fumaça de ébano que penetrou na carne e mente dos magos, deixando seus ossos negros e dilacerando suas almas. Seus gritos de agonia fundiram-se com os dela e, quando o grito dela desapareceu, os magos foram modificados e transformados em criaturas em forma de abutres, escabrosas, conhecidas como nagpas. Agora eles vagam pelos planos como monstros miseráveis, marcados para sempre pela maldição da Rainha Corvo e banidos de sua presença.

Depois do Outono

Depois que os nagpas foram criados e posteriormente banidos pela Rainha Corvo, os shadar-kais observaram enquanto ela mergulhava cada vez mais em uma loucura divina. Sua dor e confusão sobre a traição de seus magos, a destruição de seu reino e seu fracasso em alcançar a divindade contribuíram para que ela caísse em uma tristeza inextinguível.

Ao mesmo tempo, a energia do ritual corrompido ainda a estava transformando-a, decompondo sua forma física em uma entidade composta de símbolos, imagens e percepções. Para evitar se dissipar completamente no nada, a rainha usou os últimos vestígios de seu poder pessoal para tirar memórias mortas do Pendor das Sombras sobre ela, criando um manto de identidades que a sustentavam. Ao longo dos séculos, essas memórias sombrias se acumularam e se aglutinaram para dar forma à entidade agora conhecida como Rainha Corvo.

A Fortaleza das Memórias

Desde que alcançou a divindade, a Rainha Corvo encheu seu reino de sombras e memórias, colecionando obsessivamente tais essências de remanescentes de deuses e mortais mortos espalhados por todo o Pendor das Sombras. A partir desses fragmentos metafísicos, ela formou seu novo lar, um castelo retorcido que os shadar-kais chamam de Fortaleza das Memórias. A fortaleza é um lugar triste, cheio de ecos incessantes do passado. Bandos de corvos que agem como seus olhos e ouvidos escurecendo os céus quando saem de dentro, trazendo suas mensagens enigmáticas e presságios ao longo do multiverso.

Coleção Bizarra. Dentro da Fortaleza das Memórias estão bugigangas e itens que a Rainha Corvo acha irresistíveis, memórias arrancadas do passado das pessoas que foram investidas de profundos sentimentos de dor, tristeza, saudade, culpa ou remorso. Esses itens são trazidos para ela como presentes dos shadar-kais. Essas bugigangas podem incluir móveis, relógios, espelhos, joias e brinquedos. Também aparecem na fortaleza visões fantasmagóricas de pessoas, lugares e animais de estimação. Qualquer uma dessas coisas pode aparecer espontaneamente em seu covil, cada objeto e aparição sendo uma representação metafórica de alguma história — grande ou pequena — que estava saturada de emoção crua.

Encontrando a Rainha Corvo

Os mortais que entram no reino da Rainha Corvo são quase instantaneamente confrontados com um vislumbre de sua própria paisagem interna. Porque ela é fascinada por emoções, a Rainha Corvo se mete nas mentes e memórias inconscientes de seus visitantes, trazendo visões das profundezas de suas psiques. Alguns desses visitantes são as almas inconscientes de pessoas que foram arrastadas para as garras da Rainha Corvo, outras são viajantes astrais que são apanhados e aprisionados no interior do Pendor das Sombras por sua magia — mas algumas raras vêm por sua própria vontade, buscando conhecimento ou liberdade de um passado sombrio.

Uma Busca na Fortaleza das Memórias

Como a Rainha Corvo tem poder divino, ela pode colocar um grupo de aventureira dentro de um semiplano criado a partir da psique de um dos personagens. Ao entrar na Fortaleza das Memórias, ou encontrar a Rainha Corvo, um personagem pode ser transportado para um estranho mundo de contos de fadas retirado de suas experiências, cheio de metáforas, parábolas e alegorias, que desafiam as fragilidades, medos e desejos do personagem. Muito pode ser aprendido ao se aventurar dentro da fortaleza e passar pelo teste da Rainha Corvo, mas muito também pode ser perdido. Muitos aventureiros nunca retornam da fortaleza, sempre presos dentro de um mundo criado a partir de sua própria experiência.

Muitos desses indivíduos ousados são aventureiros que conhecem o poder aterrorizante da Rainha Corvo, mas mesmo assim viajam para o Pendor das Sombras para passar por seu julgamento, permitindo que os segredos de suas almas sejam descobertos e revelados. As razões pelas quais as pessoas se submetem a essa experiência perigosa são numerosas, incluindo:

- Para libertar-se de um passado sombrio e terrível. Dizem que a Rainha Corvo pode fazer você confrontar seus medos; alguns encontram uma maneira de ir além deles, mas outros podem ficar loucos.
- Para descobrir um segredo de alguém que está morto. Os aventureiros podem precisar ir ao Pendor das Sombras para encontrar uma alma que tenha sido reivindicada pela Rainha Corvo, na esperança de desbloquear suas memórias.
- Para buscar respostas que só a Rainha Corvo possa saber. O reino da Rainha Corvo contém inúmeras memórias de todo o multiverso. Aventureiros desesperados podem procurá-la como um último recurso ou ser levados ao seu reino por uma série de pistas tentadoras.

Método ou Loucura? Alguns magos e outros estudiosos especularam que a Rainha Corvo é simplesmente insana, que não há nenhum método para sua loucura além de um surto nervoso à parte de uma psique sem mais motivos do que uma criança curiosa arrancando as pernas de uma formiga. Outros especularam que a Rainha Corvo precisa da gravidade das emoções para manter sua identidade eternamente decadente em conjunto. Mas alguns sábios postularam que o propósito da Rainha Corvo é de importância maior, que ela serve como um tipo de filtro, limpando almas que se apegam ao medo e à dor, forçando-as a confrontar seus negócios inacabados para que sejam libertadas de sua bagagem mortal e possam se elevar para explorar planos superiores de existência.

A Influência da Rainha Corvo

O desejo da Rainha Corvo de interferir com os assuntos dos deuses e seu subsequente fracasso foi tomado como nada menos do que traição por Corellon e Lolth. Como resultado, a realidade física de seu reino foi transferida para o Pendor das Sombras, e a memória de sua existência foi varrida das mentes dos elfos. Inicialmente, nenhum mortal tinha conhecimento dela, mas ao longo dos séculos, aqueles que viajaram para o Pendor das Sombras e aqueles que encontraram shadar-kais no mundo viram, ou ouviram falar de uma fortaleza obscura, uma figura misteriosa cercada por servos esqueléticos e dezenas de corvos aparentemente sencientes. A maioria das pessoas que ouviram falar da Rainha Corvo a veem através de uma lente de medo supersticioso, atribuindo a ela todos os tipos de ocorrências estranhas, contratempos e coincidências. Mas aqueles que estudam seriamente o arcanismo — bruxos, magos, feiticeiros, e assim por diante — sabem que o efeito dela sobre o mundo está mais longe do que isso.

Audiência após a Morte. Alguns aventureiros afirmam terem sido visitados pela Rainha Corvo após suas mortes — antes que seus amigos fiéis pagassem para que eles fossem ressuscitados. Enquanto estavam em vida após a morte, a Rainha Corvo recrutou-os para uma missão de completar uma tarefa, adquirir um item em particular, ou talvez viajar para um local e simplesmente esperar. A maioria dos que falaram sobre essas visitas dizem que se sentiram compelidos a fazer o que ela queria, porque as visões transmitidas pela Rainha Corvo deixaram claro que a busca era de alguma forma parte de seu propósito maior.

A razão da Rainha Corvo em se comunicar dessa maneira é uma questão de algumas disputas. Alguns sábios postulam que ela está usando pessoas como peões em um jogo inescrutável, cujas regras são conhecidas apenas por ela e pela Dama da Dor. Outros sugerem que ela está equilibrando o multiverso fazendo com que os mortais completem várias tarefas, e alguns dizem que é nesses momentos de obediência a ela que a Rainha Corvo recorda um fragmento de seu antigo eu.

Obsessão de Vecna

Uma mente maligna está fixada em tirar o poder da Rainha Corvo: o arquimago Vecna. Vecna cobiçou por muito tempo sua habilidade sobre o conhecimento e as almas; roubar almas daria a ele capacidade de reunir um exército de mortos-vivos grande o suficiente para conquistar todo o Pendor das Sombras e transformá-lo em seu próprio reino de morte. Lá, ele governaria da Fortaleza das Memórias, e através do poder da Rainha Corvo, teria acesso a todo o conhecimento perdido armazenado nas almas que ela capturou ao longo dos milênios. Mas até hoje, todas as suas tentativas de ganhar uma posição neste plano foram frustradas.

Por causa de sua obsessão em usurpar a Rainha Corvo e reivindicar a Fortaleza das Memórias, Vecna se envolveu em um terrível conflito, levando seus exércitos a batalhas implacáveis contra a Rainha Corvo e seus fanáticos shadar-kais e contra o Lorde Vampiro Kas, ex-tenente de Vecna, a quem Vecna quer ver destruído sobre todos os outros inimigos. Alguns dizem que esta guerra é apenas mais uma das queridas tragédias da Rainha Corvo que a divertem.

Servos da Rainha

Os shadar-kais estão ligados à Rainha Corvo, amaldiçoados para sempre em servi-la no Pendor das Sombras. Eles moram em lugares fora da Fortaleza das Memórias, geralmente com muito medo do lugar para entrar de boa vontade. Em suas comunidades eles revivem seus antigos rituais e cerimônias, em uma pálida imitação dos dias em que eles viviam na vida e luz de seu reino agora perdido.

Quando os shadar-kais estão no Pendor das Sombras, seus corpos e rostos são velhos e murchos, exibindo os efeitos completos da terrível magia que os despojou de sua antiga beleza élfica. Para esconder suas visões, eles costumam usar máscaras feitas de metal ou madeira, mas até mesmo esses revestimentos são melancólicos em aparência. Quando os shadar-kais são mandados para longe do Pendor das Sombras para fazer as ordens da Rainha Corvo, eles assumem traços juvenis semelhantes aos de outros elfos, embora sua pele permaneça mortalmente pálida.

Servos Imortais. Os shadar-kais sabem que quando morrem, a Rainha Corvo captura suas almas e as retorna para o Pendor das Sombras, onde elas são ressuscitadas para servi-la novamente. Assim, eles consideram a morte como uma condição temporária, e muitos shadar-kais se importam pouco com a concha física que atualmente habitam.

Os shadar-kais sabem que aqueles que vêm de bom grado para a torre da Rainha Corvo estão lá para implorar a ela por algo, e assim eles tentam preparar esses visitantes para o que eles irão enfrentar. Os criados da rainha conversam com qualquer aventureiro indagador sobre a gravidade da emoção, como a tristeza pesa sobre a alma enquanto ela viaja através do Pendor das Sombras, e qual a melhor maneira de perseverar no teste da Rainha Corvo.

Seguindo os Corvos. Quando a Rainha Corvo vê uma alma ou uma informação que ela quer, ela envia seus corvos para alertar os shadar-kais. Seus subordinados confiam nesses guias enigmáticos e crus para levá-los até onde as barreiras são mais fracas, para que possam deslizar pelos planos até o seu destino. Uma vez em seu destino, os shadar-kais vigiam e esperam, procurando as tragédias que sua rainha deseja que colecionem. Às vezes são pequenos: um amante rejeitado, um item perdido, uma traição. Mas algumas tragédias são muito mais graves: um assassinato, uma guerra, uma barganha diabólica. Para trazer de volta uma bugiganga para sua rainha, os shadar-kais usam sua magia sombria. Se um alvo está vivo, eles magicamente se infiltram na mente da pessoa e extirpam as partes desejadas da emoção, ou se o alvo está perto da morte, os shadar-kais capturam a alma inteira para trazer de volta a Rainha Corvo.

Sedimento de Memória. Os shadar-kais estão muito interessados no sedimento mágico no fundo do Rio Estige que contém as memórias e identidades das almas perdidas. Qualquer aventureiro que viajar para os Nove Infernos para obter um frasco deste resíduo provavelmente chamará a atenção dos shadar-kais, que tentarão roubar ou trocar algo por ele. Os aventureiros também podem trazer um pouco do sedimento como presente para a Rainha Corvo. O que ela daria em troca nunca é conhecido antes do tempo, mas seus benefícios vêm em muitas formas maravilhosas: a restauração de uma alma perdida, a redescoberta de uma memória perdida ou um vislumbre do conhecimento esquecido dos ancestrais.

Sub-Raças de Elfos

A critério do Mestre, você tem acesso a mais sub-raças para personagens elfos, além das sub-raças apresentadas no *Livro do Jogador*. Quando você escolhe a sub-raça do seu elfo, você pode escolher uma das seguintes opções: eladrin, elfo do mar, ou shadar-kai.

Altura e Peso Aleatório

Sub-raça	Altura Base	Peso Base	Modificador de Altura	Modificador de Peso
Eladrin	1,40 m	40 kg	+ 2d6 cm	× (1d2) kg
Elfo do mar	1,40 m	40 kg	+ 2d4 cm	× (1d2) kg
Shadar-kai	1,45 m	40 kg	+ 2d4 cm	× (1d2) kg

Altura = Altura Base + Modificador de Altura *em centímetros
Peso = Peso Base + (Modificador de Altura × Modificador de Peso) *em quilos

Eladrin

Eladrin são elfos nativos da Agrestia das Fadas, um reino de beleza, emoção imprevisível e magia sem limites. Um eladrin é associado a uma das quatro estações e tem uma coloração que lembra aquela estação, que também pode afetar o humor do eladrin:

O **outono** é a estação de paz e boa vontade, quando a colheita do verão é compartilhada a todos.
O **inverno** é a estação da contemplação e da dor, quando a energia vibrante do mundo adormece.
A **primavera** é a época de alegria e celebração, marcada pela alegria após a tristeza do inverno.
O **verão** é a estação de ousadia e agressão, uma época de energia irrestrita.

Alguns eladrins permanecem associados a uma determinada estação por toda a vida, enquanto outros eladrins se transformam, adotando características a cada nova estação.

Ao terminar um descanso longo, qualquer eladrin pode mudar sua estação. Um eladrin pode escolher a estação presente atualmente no mundo ou talvez a estação que mais se aproxima do atual estado emocional do eladrin. Por exemplo, um eladrin pode mudar para o outono se for preenchido com satisfação, outro eladrin pode mudar para o inverno se mergulhar na tristeza, outro ainda pode estar explodindo de alegria e se tornar um eladrin da primavera, e a fúria pode fazer com que o eladrin mude para o verão.

As tabelas a seguir oferecem sugestões de personalidade para eladrins de cada estação. Você pode decidir aleatoriamente em suas mesas ou usá-las como inspiração para suas próprias caracteristicas.

Inverno

d4	Traços de Personalidade do Inverno
1	A pior hipótese é a mais provável que ocorra.
2	Você assegura o que você tem. Melhor estar com fome de dia e ter comida para amanhã.
3	A vida é repleta de perigos, mas você está preparado para eles.
4	Um centavo gasto é um centavo perdido para sempre.

d4	Defeitos do Inverno
1	Tudo morre afinal. Por que se preocupar em construir alguma coisa que supostamente deva durar?
2	Nada tem importância, e você permite que outros guiem suas ações.
3	Suas necessidades em primeiro lugar. No inverno, todos devem cuidar de si mesmos.
4	Você fala apenas para apontar as falhas nos planos dos outros.

Eladrin Outonal

Outono

d4	Traços de Personalidade do Outono
1	Se alguém está em necessidade, você nunca nega ajuda.
2	Você compartilha o que tem, com pouca consideração para suas próprias necessidades.
3	Não há refeições simples, apenas banquetes generosos.
4	Você se abastece de boa comida e bebida. Você odeia ficar sem esses confortos.

d4	Defeitos do Outono
1	Você confia nos outros sem pensar duas vezes.
2	Você oferece aos outros, a ponto de se deixar sem suprimentos necessários.
3	Todo mundo é seu amigo, ou um amigo em potencial.
4	Você gasta excessivamente em comodidades viventes.

Primavera

d4	Traços de Personalidade da Primavera
1	Todo dia é o dia mais importante da sua vida.
2	Você aborda tudo com entusiasmo, até mesmo com as tarefas mais banais.
3	Você ama canções e musicas. Você proporciona uma melodia mesmo que ninguém mais possa.
4	Você não pode ficar parado.

d4	Defeitos da Primavera
1	Você bebe demais.
2	Labuta é para burros de carga. O seu dever é ter uma vida de lazer.
3	Uma face atraente te ensandece em um instante, mas a sua afeição passa com igual velocidade.
4	Qualquer coisa vale a pena se fazer, vale a pena ser feita uma e outra vez.

Verão

d4	Traços de Personalidade do Verão
1	Você acredita que o confronto direto é a melhor maneira de resolver problemas.
2	Com a força esmagadora pode se realizar quase tudo. Quanto mais difícil o problema, mais força você aplica.
3	Você aguenta altivo e firme para que os outros possam se apoiar em você.
4	Você mantém frente intimidadora. É melhor prevenir lutas com uma demonstração de força que prejudicar os outros.

d4	Defeitos do Verão
1	Você é teimoso. Deixe que os outros mudem.
2	A melhor opção é aquela que é rápida, inesperada, e avassaladora.
3	Primeiro golpeie. Depois fale.
4	Sua fúria pode leva-lo até o fim de qualquer coisa.

Traços Raciais de Eladrin

Os eladrins possuem as seguintes caracteristicas em comum, além das caracteristicas que compartilham com outros elfos. Escolha a estação do seu eladrin: inverno, outono, primavera ou verão.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 1.

Passo Feérico. Como ação bônus, você pode se teletransportar magicamente a até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Depois de usar esse traço, você não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Quando você alcança o 3° nível, o seu Passo Feérico adquire um efeito adicional baseado na sua estação; se o efeito exigir um teste de resistência, o CD é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma:

Inverno. Quando você usa o seu Passo Feérico, uma criatura à sua escolha que você possa ver a menos de 1,5 metros de você antes de se teletransportar deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada por você até o final do seu próximo turno.

Outono. Imediatamente após você usar seu Passo Feérico, até duas criaturas à sua escolha que você possa ver dentro de 3 metros de você devem obter sucesso em um teste de resistência ou ficará enfeitiçada por você durante 1 minuto, ou até você ou seus companheiros causarem dano a alguma delas.

Primavera. Quando você usa o seu Passo Feérico, você pode tocar em uma criatura a menos de 1,5 metros de você. Esta criatura então se teletransporta ao invés de você, aparecendo em um espaço desocupado à sua escolha que você possa ver dentro de até 9 metros de você.

Verão. Imediatamente após você usar seu Passo Feérico, cada criatura à sua escolha que você possa ver a menos de 1,5 metros de você, sofre dano de fogo igual ao seu modificador de Carisma (minimo de 1 ponto de dano).

Elfo do Mar

Os elfos do mar se apaixonaram pela beleza selvagem do oceano nos primeiros dias do multiverso. Enquanto outros elfos viajavam de reino em reino, os elfos do mar navegavam pelas correntes mais profundas e exploravam as águas através de cem mundos. Hoje, eles vivem em pequenas comunidades escondidas nas águas rasas do oceano e no Plano Elemental da Água.

Traços Raciais de Elfo do Mar

Os elfos do mar possuem as seguintes caracteristicas em comum, além das caracteristicas que compartilham com outros elfos.

Aumento do Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Treinamento de Elfo do Mar. Você possui proficiência com a lança, o tridente, a besta leve e a rede.

Criança do Mar. Você possui um deslocamento de natação de 9 metros, e você pode respirar ar e água.

Amigo do Mar. Usando gestos e sons, você pode comunicar idéias simples com qualquer besta que tenha um deslocamento de natação inato.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Aquan.

Shadar-kai

Jurado ao serviço da Rainha Corvo, o misterioso shadar-kai se aventurou no Plano Material do Pendor das Sombras para promover sua vontade. Uma vez que eles eram feéricos como o restante de seus parentes élficos, e agora eles existem em um estado estranho entre a vida e a morte. Os eladrins e shadar-kais são como reflexos um do outro: um repleto de emoção, o outro quase desprovido dela.

Sahuagin: Perigo das Profundezas

Os elfos do mar enfrentam tantos perigos em seu mundo aquático quanto os outros elfos enfrentam em terra seca, mas nenhum deles é tão mortal quanto o sahuagin. A animosidade entre essas duas raças deriva da feroz territorialidade do sahuagin. Eles simplesmente não suportam nenhuma outra sociedade inteligente e consideram o mar inteiro como seu domínio.

Aumentando a tensão, os sahuagin adoram Sekolah, o deus dos tubarões, enquanto Deep Sashelas, a divindade dos elfos do mar, é um inimigo jurado de todos os tubarões. Mas, mesmo que os elfos do mar passassem inexplicavelmente a adorar Sekolah, os sahuagins ainda não seriam capazes de se dar bem com eles — em meio a um frenesi de sangue, os sahuagins despedaçam até mesmo outros de sua própria espécie!

Traços Raciais de Shadar-kai

Os shadar-kais possuem as seguintes caracteristicas em comum, além das caracteristicas que compartilham com outros elfos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Resistência Necrótica. Você possui resistência a danos necróticos.

Bênção da Rainha Corvo. Como ação bônus, você pode se teletransportar magicamente a até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Depois de usar esse traço, você não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

Quando você alcança o 3º nível, você também adquire resistência a todos os tipos de danos quando se teletransportar usando esse traço. A resistência tem duração até o começo do seu próximo turno. Durante esse tempo, você parece fantasmagórico e translúcido.

Tabelas de Elfos

Esta seção fornece tabelas para jogadores e Mestres que desejam escolher ou gerar aleatoriamente detalhes sobre elfos.

Bugigangas Élficas

d8	Bugiganga
1	Um pequeno caderno que faz com que qualquer coisa escrita desapareça após 1 hora
2	Uma lente de cristal feita de marfim e ouro que faz com que qualquer coisa observada por ela pareça estar cercada por partículas multicoloridas de luz
3	Uma pequena pirâmide dourada com símbolos élficos e do tamanho de uma noz
4	Um broche de capa feito de esmalte em forma de borboleta; quando você pega o broche, ele se transforma em uma verdadeira borboleta e retorna quando você estiver pronto para colocar em sua capa novamente
5	Uma bússola de ouro que aponta para o portal mais próximo da Agrestia das Fadas dentro de 16 quilômetros
6	Um pequeno pião prateado que, quando girado, gira indefinidamente até ser interrompido
7	Uma pequena pássaro canoro feito de esmalte, fio de ouro e pedras preciosas; pronunciar o nome do pássaro canoro em Élfico faz com que a bugiganga emita o canto dos pássaros deste pássaro
8	Uma pequena flor feita de esmalte que, quando posta no cabelo, anima, amarrando o cabelo do usuário com uma videira viva com flores; arrancar uma única flor desta videira a devolve à sua forma inanimada

Ganchos de História para Aventureiro Elfo (Não-Drow)

d8	Gancho
1	Você acredita que a chave para reunir os elfos com Corellon está em algum lugar do mundo, não dentro da sociedade élfica, e você está determinado a encontrá-la.
2	Seu irmão foi morto por um monstro furioso. Você não vai descansar até você rastreá-lo e matá-lo.
3	Um corvo trouxe-lhe uma mensagem enigmática de um velho amigo que precisa da sua ajuda, mas a mensagem era vaga sobre a localização deste amigo. Você está tentando seguir uma trilha há anos para salvar seu amigo.
4	Um gracioso elfo conquistou seu coração e depois o quebrou. Se você ganhar ouro e glória suficientes ao se aventurar, talvez consiga reconquistar seu amor.
5	Seu pai achou você fraco demais para sobreviver como um aventureiro, mas ele está errado, e você vai provar isso.
6	Somente aqueles que realizam grandes feitos são lembrados muito depois de sua morte. Os bardos honrarão suas façanhas durante as gerações vindouras.
7	Você está secretamente apaixonado por um dos outros membros do seu grupo de aventuras, e você não pode suportar a idéia de qualquer dano a essa pessoa.
8	Quando você nasceu, sua avó profetizou que um dia você governaria um reino humano. Você foi em busca desse destino.

Ganchos de História para Aventureiro Drow

d8	Gancho
1	Você ouviu os membros da sua própria casa planejando envenená-lo, então você fugiu do Subterrâneo para se salvar. Você não voltará até que tenha acumulado fortuna suficiente para cercar-se de guarda-costas mercenários leais.
2	Você foi escravizado como punição por tentar envenenar um rival influente, mas você escapou e fugiu para a superfície. Se você retornar ao Subterrâneo e for capturado, você será reescravizado.
3	Você era amante de uma sacerdotisa de Lolth do alto escalão, como forma de melhorar sua posição. Quando ela se cansou de você, a perda de posição foi humilhante, então você foi embora.
4	Você matou um drow de uma casa mais poderosa em um duelo por causa de um insulto público. A casa do drow morto prometeu destruir a sua casa a menos que você fosse entregue. Seus parentes pediram para você deixar o Subterrâneo. Você pretende saber o que aconteceu com eles.
5	Um amigo seu foi revelado como sendo um adorador de Eilistraee. A suspeita caiu sobre todos em seu círculo. Correr era uma admissão tácita de culpa, mesmo que você não soubesse nada sobre isso, mas você teria sido sacrificado para Lolth se você ficasse.
6	Você estava entre um grupo de invasores de superfície que foi emboscado e você foi capturado. Durante anos de cativeiro, você aprendeu que a maior parte do que as sacerdotisas de Lolth ensinavam sobre o mundo exterior eram mentiras. Agora você está experimentando a verdade por si mesmo.
7	Toda a sua vida, você foi alienado e aterrorizado pela crueldade de seus parentes. A primeira chance que você conseguiu, você se ofereceu para ir em uma invasão de superfície, então abandonou o grupo e ficou para trás. Agora você é odiado e temido onde quer que vá, mas pelo menos você encontrou um pequeno grupo de amigos aventureiros que confiam e apoiam uns aos outros.
8	Você fazia parte de uma delegação levando mensagens diplomáticas para outra cidade drow quando os duergares atacaram a caravana por escravos e tesouros. Só você e um outro guarda escaparam. Se você tivesse voltado para casa, você teria sido envenenado ou algo pior pela falha. Tornar-se um mercenário foi a sua melhor opção.

Especializações da Casa Drow

d10	Especialização
1	Armas de Adamantino
2	Assassinatos
3	Aranhas gigantes subordinadas à controle mágico
4	Substâncias alucinógenas
5	Escravos de alta posição e vítimas sacrificiais
6	Itens retirados do mundo da superfície em incursões
7	Escravos humanoides de baixo custo
8	Mapas do Subterrâneo
9	Venenos
10	Bestas reptilianas de carga

Capítulo 3: Anões e Duergares

ARA OS OBSERVADORES IMPARCIAIS, O CONTO da antiga guerra entre anões e duergares é, no fundo, uma tragédia, a história de um povo que se voltou contra o outro por amargura e ressentimento. Uma vez que os anões foram unificados em sua adoração a Moradin, a divindade que criou os primeiros anões de metal e fogo. Hoje, a raça está dividida entre aqueles que ainda o abraçam como pai e criador — e aqueles que juraram derrubá-lo de seu trono divino.

Enquanto os anões leais a Moradin se alegram na arte de criar e formar fortes laços familiares, os duergares são criaturas sem alegria, tomadas por ódio ao criar suas obras com o impulso de edificar e conquistar. Eles chegam mais perto de sentir verdadeira alegria quando invadem fortalezas anãs para satisfazer sua sede de sangue e tesouros.

As Raízes Profundas da Guerra

LEVE ESTA MENSAGEM PARA O TOLO IDIOTA DO SEU DEUS.
Sua vez está chegando, Laduguer está pronto.

— Duergar assassino Vozala Punho-Estaca, antes de matar o rei anão Umbrag Martelo-Abrolho

O conflito começou em eras passadas, quando o mundo era novo. Quase todos os anões estavam mais do que contentes em fazer suas casas dentro das montanhas e colinas que estavam cheias de minério e outros objetos de valor, não cavando muito abaixo da superfície. Os anões do clã Duergar, no entanto, ficaram obcecados em mergulhar fundo no Subterrâneo. Os mineradores do clã insistiam continuamente em que um grande tesouro de ouro e ferro ficasse logo além de onde o clã havia explorado. O próximo ataque de uma picareta, eles disseram, poderia revelar riqueza além da imaginação.

Essa obsessão criou raizes e se espalhou pelo clã. Logo, todas as outras atividades na comunidade cessaram; as forjas esfriaram e os templos de Moradin ficaram vazios. Todo anão com idade suficiente para segurar uma picareta ou pá trabalhava nas minas.

Os anões cavaram implacavelmente, cortaram e conduziram túnel. Os mais fracos entre eles caíram mortos de exaustão, o restante parando apenas o tempo suficiente para empurrar os cadáveres para que pudessem continuar a cavar.

Apenas os indivíduos mais resistentes e obstinados do clã sobreviveram a essa campanha brutal. Quando a descoberta deles finalmente penetrou em uma caverna, os anões encontraram a causa de sua obsessão. Um grande cérebro ancião e seus devoradores de mentes esperavam ali, prontos para dar o próximo passo na subjugação do clã Duergar. Os monstros tinham enviado uma isca psíquica que brincava com a ganância dos anões, e o interminável expediente de trabalho que era o produto de sua obsessão eliminou todos, exceto os melhores espécimes para seus currais de escravos. Os illithides não tiveram nenhum problema em sobrecarregar os anões restantes com seu poder psiônico e logo os colocaram para trabalhar.

Os anões provaram serem escravos eficazes, mas o cérebro ancião via dentro deles outro tipo de utilidade. A capacidade inata dos anões de resistir aos efeitos de substâncias nocivas, como o veneno, tornou-os sujeitos adequados para uma variedade de experiências terríveis. Gerações de cirurgia psíquica e alterações físicas transformaram os cativos em criaturas que tinham poderes especiais próprios.

Com o tempo, um líder surgiu entre os anões escravizados. Chamado Laduguer, ele fez um acordo com Asmodeus, prometendo a ajuda do clã Duergar contra as ambições de Lolth no Subterrâneo. Com a ajuda do Senhor dos Nove, os anões derrubaram seus mestres illithides em uma grande revolta. Finalmente, Laduguer poderia trazer seu clã para o topo para se juntar ao mundo que haviam deixado para trás.

Triunfo Azedo

Quando Laduguer e seu povo retornaram aos anões do mundo superior, ficaram chocados com a hostilidade que enfrentavam. Como Laduguer aprendeu rapidamente, os sacerdotes de Moradin há muito tempo rotularam o clã perdido como hereges, falado agora apenas como uma lição sobre o destino dos anões que se desviam dos ensinamentos de Moradin.

Quando Laduguer protestou contra esse tratamento, os sacerdotes insistiram que Moradin havia enviado presságios e advertências aos anões perdidos, mas eles foram ignorados. Enviados de outros clãs haviam encontrado a fortaleza do clã Duergar abandonada, sem evidência de invasão, praga ou outra calamidade. Ainda pior, os templos de Moradin foram deixados sem cuidados. Apenas a preguiça, a ganância e o desprezo pelo Todo-Pai poderiam explicar o destino do clã.

Laduguer, em resposta, tentou explicar que seu povo havia sido atraído para uma armadilha pelos devoradores de mentes, mas suas afirmações caíram em ouvidos surdos. Assim, sem outra escolha aparente, o clã perdido fugiu de volta para o Subterrâneo. Laduguer concentrou sua fúria em Moradin. O suposto pai dos anões fez vista grossa quando eles caíram na armadilha dos devoradores da mente, depois ficou ocioso enquanto o clã sofria abusos indescritíveis. Laduguer e seus seguidores juraram que não descansariam até que o pai dos anões estivesse morto e Laduguer estivesse sentado em seu trono.

É claro que, ao declarar sua intenção de destruir Moradin, Laduguer criou um estado de guerra entre os duergares e os outros anões do mundo. Desde aquela época, os duergares não diminuiram sua hostilidade, e os anões não relaxaram em sua vigilância.

Conflito Infindável

Alguns outros, além dos anões e duergares, compreendem ou apreciam o verdadeiro alcance e intensidade das batalhas entre essas duas raças. Visto em grande escala, o conflito é uma grande guerra de atrito — os combatentes nem sempre ganham ou perdem território como resultado da batalha. Mas em uma escala pessoal, o combate é brutal, sem previsão ou expectativa.

Os duergares combatem uma persistente campanha de guerrilha com ataques repentinos e ataques brutais contra grupos isolados de anões. Os duergares geralmente iniciam um ataque enterrando-se em um assentamento anão a partir de baixo, depois explodindo em um ataque violento que deixa poucos sobreviventes. Se pilhar ao invés de assassinar é o

objetivo, um grupo de guerra duergar pode cavar clandestinamente por semanas para penetrar em um cofre de tesouro anão, na esperança de aproveitar as riquezas de um clã debaixo de seus narizes.

De sua parte, os anões mantêm a segurança e a defesa em primeiro lugar em suas prioridades, percebendo que há pouco a ganhar com a tentativa de montar um ataque em larga escala contra os duergares. Protegem ativamente suas fortalezas, vigiando atentamente os sinais de escavação de túneis e — sendo o orgulho anão como é — enviando bandos de guerreiros de tempos em tempos para enfrentar represálias em campos e fortalezas duergares. Além desses raros ataques ofensivos, os anões às vezes enviam pequenos esquadrões de exploradores ou batedores para o Subterrâneo para aprender sobre a atividade dos duergares ou para recuperar tesouros roubados, se puderem fazê-lo sem atrair muita atenção.

Essa eterna inimizade entre duergares e anões não consome nenhum lado; ambos têm outras preocupações e necessidades que tomam muito do seu tempo e atenção. Ao mesmo tempo, o estado de guerra sem fim nunca é esquecido — todo anão sabe que um encontro casual com um duergar pode ser fatal, e todos os duergares não almejariam nada melhor do que ter essa oportunidade.

Anões

O deus anão Moradin forjou os primeiros anões em sua grande oficina, fazendo com que eles ganhassem vida de metal inerte quando ele resfriou as fundições aquecidas com seu sopro. Desde então, os anões reverenciaram Moradin e procuraram seguir seus passos. Através de trabalho constante, e regular, eles se esforçam para emular o exemplo perfeito estabelecido pelo criador das artes e perícias que os anões perseguem.

Para os anões, Moradin é o Criador. Com suas perícias impecáveis, ele criou os primeiros anões e os imbuiu com um senso de propósito implacável, impelidos a aplicar suas próprias perícias de criação nas matérias-primas em torno deles e, assim, desbloquear a beleza que se esconde dentro delas.

Moradin também é adorado como o Todo-Pai, em reconhecimento de seu papel como o progenitor da raça anã. Também neste aspecto, ele é creditado não apenas pelo nascimento dos anões, mas por nutrir neles uma profunda apreciação pelo clã e pela família. Ele demonstra como os pais anões devem criar seus filhos, instilando neles a vontade de promover não apenas a si mesmos, mas também contribuir para o sucesso do grupo maior. Assim como Moradin olha para todos os anões, todos os anões em um clã olham uns para os outros.

O Caminho para a Perfeição

CADA QUEDA DO MARTELO NA BIGORNA, CADA FOGO alimentado na forja, é um passo a frente em minha jornada pelo próprio Moradin. Não é trabalho. É um desafio para alcançar a grandeza.

— Balifra Sempre-Afiada

Anões têm um forte senso de progresso, e cada dia que passa deve aproximá-los do padrão estabelecido por Moradin. Intensamente conscientes de sua mortalidade, eles veem os muitos séculos proporcionados a eles como um período muito curto para arriscar desperdiçar um único dia em indolência.

Anões perseguem a perfeição. Essa perseguição é tola. Não há uma verdade pura de qualquer coisa.

Moradin criou os corpos robustos dos anões, dando-lhes força para trabalhar por longos períodos de tempo. Ao invés de transmitir suas perícias para eles, ele alimentou seus espíritos com um desejo ardente de seguir seu exemplo. Suas dádivas de durabilidade e propósito deram aos anões tudo o que precisavam para dedicar suas vidas a um trabalho estável, refinando suas perícias e melhorando seus eus interiores enquanto transformavam rocha e minério em maravilhosas criações.

Existência de Obras Magníficas

Os artesãos anões estimam os frutos de seus trabalhos com o mesmo amor que os membros de outras raças conservam para seus filhos. As obras de um anão são construídas para durar séculos, para levar um legado ao mundo muito depois que o anão se foi. Cada item de ofício para um anão é o marco no caminho para a perfeição, um passo em direção a dominar uma técnica. Tudo das próprias obras em conjunto, são as representações físicas das realizações de um anão. Um anão que viveu uma boa e frutífera vida deixa para trás um rico legado de maravilhosos produtos — brilhantes taças de metal, esculturas de pedras incrustadas de pedras preciosas, tapeçarias feitas de minerais e minérios, armas finamente afiadas ou o resultado final de qualquer outro empreendimento que o artesão realiza enquanto presta homenagem ao Criador.

Anões guardam suas criações pessoais com a vigilância e a ferocidade de um dragão protegendo um tesouro. Tal protecionismo nem sempre é exigido na companhia de amigos e familiares — mas assim como um pai não deixa uma criança desacompanhada, um anão não cria um item e, em seguida, conscientemente o deixa vulnerável a ser roubado (ou pior). Um anão que perde um item para um roubo o persegue até a recuperação do item ou busca pela vingança contra os ladrões com a mesma fúria que os pais dirigem contra aqueles que sequestraram seu filho.

No outro extremo, o presente de um anão a alguém é uma profunda expressão de compromisso, amor e confiança. Espera-se que o beneficiário do presente forneça ao item a mesma mordomia cuidada exibida pelo seu criador — nunca deixando que ele caia nas mãos de um inimigo e não poupando esforços para recuperá-lo se for roubado.

Mentes Rígidas como Pedra

Embora a busca obsessiva dos anões pela perfeição nas artes da criação os leve a produzir grandes obras, ela tem um preço. Os anões valorizam a estabilidade, a repetição e a tradição acima de tudo. O caos e a mudança causam distrações da tarefa em questão. Anões anseiam previsibilidade, rotina e segurança. Uma mente não totalmente focalizada não pode dar uma atenção adequada à tarefa.

Essa rigidez na perspectiva, embora parte fundamental da psique dos anões, pode às vezes ser uma desvantagem. Anões não mudam de idéia facilmente, e uma vez estabelecidos em um curso raramente alteram sua estratégia. Seu compromisso de seguir um plano lhes serve bem quando constroem uma ponte de pedra projetada para durar séculos, mas a mesma inflexibilidade pode trazer problemas quando

aplicada aos perigos imprevisíveis do mundo. Um clã pode continuar a depender do mesmo plano para defender sua fortaleza que tem sido usada há séculos, sem considerar a possibilidade de seus inimigos terem descoberto como superar essas defesas.

O modo de pensar dos anões leva a dificuldades em seus relacionamentos com humanos e elfos. De sua perspectiva de longa vida, os anões não conseguem entender a velocidade com que comunidades e civilizações humanas ascendem e declinam. Se uma delegação comercial de uma fortaleza anã visitar uma cidade humana uma vez a cada vinte ou trinta anos - não muito tempo para um anão - os lideres da comunidade provavelmente seriam diferentes a cada vez, e para os anões a experiência seria semelhante a fazer o primeiro contato tudo de novo. Estabelecer o comércio com esse "novo" posto avançado humano exigiria a formação de novos relacionamentos, um processo que poderia levar semanas ou meses.

A natureza caótica dos elfos e o amor por áreas selvagens desconcertam os anões, que os consideram um pouco loucos. Anões tipicamente encontram elfos muito volúveis para confiar neles, acreditando que criaturas que prosperam em mudanças e caos não tendem a ser aliados confiáveis.

Em determinadas situações, é claro, os benefícios de cooperar com humanos ou elfos podem anular a preocupação dos anões com as deficiências dessas raças. Quando os anões, os humanos e os elfos têm um inimigo comum, todos encontram uma maneira de trabalhar juntos pelo bem comum.

Todos por Um: O Clã

Então o barman não é um parente, e você nem sabe o nome de nenhuma das pessoas daqui? Como você pode dormir pacificamente nesta pousada, cercada de estranhos? Nós teremos sorte se nos vermos amanhã.

— Tordek

O clã é a unidade básica da sociedade anã, uma família extensa que mora em conjunto. Tudo o que um anão faz na vida é dedicado a melhorar ou ajudar o clã, trazendo segurança e estabilidade a seus membros e maior glória ao grupo.

Os membros mais importantes do clã de qualquer anão são os membros da família imediata, porque a conexão instintiva entre pai e filho é mais forte do que a ligação entre membros do clã não relacionados. No entanto, a distinção é tão pequena que não pode ser percebida pelos forasteiros — os anões suportarão dificuldades ou darão a vida por qualquer um de seus companheiros de clã, seja relacionado a eles por sangue ou pela devoção que mantém o clã unido.

O Maior Legado

A vida de um anão é sobre fazer um bom trabalho e deixar para trás um legado apropriado que continua a reforçar o clã mesmo depois que seu criador passou — um legado contado não apenas em objetos, mas também em almas anões. Anões que se tornam pais pensam corretamente em seus filhos como o maior legado que podem deixar o clã, e os criam com o mesmo cuidado e atenção aos detalhes que dão aos itens que criam. Os descendentes diretos de um anão — filhos, filhas e netos amados — geralmente são os que herdam as obras

Anões são criaturas de pedra, e como a pedra, mudam apenas em resposta a extremos. Os anões dos diversos mundos compartilham muito em comum, mas nunca permitem que essas semelhanças o cequem os seus traços únicos.

inanimadas que seus ancestrais deixam para trás.

O casamento é um ritual sagrado entre os anões, levado muito a sério, porque requer que duas crianças se afastem de suas casas para começar uma nova família no clã. As famílias afetadas sentem uma sensação de perda que só é curada quando uma nova criança anã entra no mundo — um evento que exige uma grande celebração.

Poucos anões desenvolvem sentimentos românticos por seus cônjuges, pelo menos não da maneira que outras raças fazem. Eles veem seus cônjuges como colaboradores e co-criadores, seus anciões como especialistas respeitados para serem obedecidos e seus filhos como suas criações mais preciosas. A emoção que subjaz a todos esses sentimentos pode não ser amor, como os outros chamariam, mas é igualmente intensa.

Papéis no Clã

Cada clã chama seus membros para preencher três papéis principais, cada um dos quais contribui para o bem-estar do grupo.

Primeiro, muitos anões apoiam o clã trabalhando em uma ocupação que abastece a cerveja da comunidade, cuidando das colheitas e preparando comida, por exemplo. Nem todo mundo pode ser um mestre artesão ou um guerreiro vigilante; o clã precisa de uma ampla gama de trabalho e talentos para atender a todas as necessidades do grupo.

Preenchendo o segundo papel, há um número igualmente grande de anões cujas ocupações envolvem a elaboração de itens e outras formas de tarefas de fundição, ferragem, corte de pedras preciosas, escultura e similares. Esses artesãos são responsáveis por fazer os itens que ajudam o clã a proteger sua fortaleza.

A terceira função é executada por aqueles que navegam no espaço entre o clã e as criaturas caóticas do mundo exterior. Esses anões são mercadores, guerreiros e emissários, encarregados de representar os anões nas relações com outras raças e fornecer um amortecedor entre o clã e as ameaças potenciais de criaturas e comunidades nas proximidades da fortaleza.

Um anão designado para um papel leva anos para dominá-lo. A ferraria começa a trabalhar na forja, fornecendo trabalho manual para transportar minério das minas e aprendendo a consertar ferramentas. O anão poderia então trabalhar nas minas, empurrando carroças e aprendendo a escolher as melhores amostras de minério de um veio de minério. Lentamente, mas de forma muito segura, um anão domina todos os aspectos de uma tarefa ou uma ocupação do começo ao fim.

Liderança e Governo

Um clã é liderado por um rei ou uma rainha que se senta à frente de uma família nobre. Nobres anões são membros de famílias que reivindicam ascendência direta aos primeiros anões criados por Moradin. Para os anões, a liderança é um ofício como qualquer outra atividade, exigindo cuidadosa prática e constante

atenção aos detalhes, a fim de produzir os melhores e mais satisfatórios resultados.

Os aprendizes de jovens nobres passam por um tempo com mestres de todas as profissões do clã. Este período de trabalho e educação tem dois resultados importantes. Primeiro, os aprendizes expõem um jovem nobre a cada parte da operação do clã e criam laços pessoais entre o aprendiz e todos os grupos da sociedade do clã. No momento em que um nobre assume um papel de liderança, o nobre tem uma visão clara de todas as inter-relações do clã e formou amizades com pessoas de todos os lugares no espectro de papéis dentro do clã.

Mais importante ainda, a conduta de um jovem nobre enquanto busca uma variedade de tarefas dá aos nobres idosos a chance de avaliar o caráter do jovem. O ideal é que um nobre que ascenda à liderança de um clã demonstre um temperamento equilibrado e uma afinidade com as principais funções do clã. Um nobre que gosta particularmente de lutar pode se tornar um ministro da guerra ou um general, enquanto alguém que adora ferrar pode se tornar um superintendente do trabalho dos artesãos.

Um por Todos: A Fortaleza

Eu moro aqui em meio ao meu povo, e juro que, se necessário, vou morrer aqui no topo de uma montanha de cadáveres dos meus inimigos.

- Rei Ulaar Coração Forte

Todo clã anão mantém uma fortaleza, tipicamente uma série de câmaras escavadas sob uma montanha ou no interior de uma colina. A fortaleza é um refúgio do caos do mundo exterior, permitindo que os anões trabalhem em paz. A primeira preocupação de qualquer fortaleza é sua defesa, mas as fortalezas mais antigas e prósperas podem crescer e se tornar cidades subterrâneas maravilhosas, cheias de gerações de artesãos de anões requintados.

Independentemente do tamanho e posição de um clã, sua fortaleza é uma personificação de pedra do próprio clã — o que é bom para o clã é bom para a fortaleza, e vice-versa. Se uma fortaleza falha interiormente, ou é vítima de forças externas, tal evento é frequentemente a sentença de morte do clã.

Um Monumento Vivo

Os pedreiros e escultores de pedra de um clã consideram a fortaleza sua maior obra. Em uma fortaleza típica, as pontes de pedra são sobre abismos, suas superfícies embelezadas com entalhes finos e padrões intricados. As grandes portas de pedra que levam para o exterior podem suportar um aríete quando seguras, mas se abrem ao toque de uma criança quando estão destrancadas. Enquanto algumas outras raças erigem estátuas ou constroem estruturas especiais para honrar seus heróis ou comemorar eventos importantes, os anões vivem e trabalham dentro de seu maior memorial.

A fortaleza de um clã mantém o registro de sua história e realizações. Uma obra que um estranho considera como "meramente" intrincada escultura de pedra pode, na verdade, ser uma recontagem cuidadosamente composta de atos, eventos e pessoas importantes. Anões combinam suas runas em padrões, apresentam histórias pictóricas em murais e imagens aparentemente desconexas e, de outra forma, deixam o legado de realizações do clã escondido à vista de todos. A história do clã deve ser apreciada pelos membros do clã e pelos anões, não pelos poucos que cheguem a entrar na fortaleza.

Ilha de Estabilidade

Uma fortaleza bem construida é um ambiente tranquilo e de fácil administração, onde os anões se concentram em criar suas familias e seguir seu oficio. Desde o inicio de sua existência, os anões escavaram suas fortalezas no subsolo por uma série de razões. Sua destreza inigualável em mineração e pedra faz deles os candidatos ideais para usar o reino subterrâneo de alojamentos — e considerando suas perspectivas sobre o resto do mundo, os anões não o fariam de outra maneira.

O afastamento da fortaleza isola os anões dos caprichos da política e de outras formas de turbulência no mundo da superfície. No subterrâneo, elas não precisam lidar com a mudança das estações do ano, ou mesmo variações diárias do clima, de modo que um dia dentro de uma fortaleza seja como qualquer outro dia. As atividades do clã são regidas por um cronograma firme que proporciona a cada membro, tempo diário para o trabalho, a familia e o enriquecimento pessoal. As forjas nunca podem esfriar e as minas ao redor da fortaleza são trabalhadas a cada hora de cada dia.

Graciosidade Interior

Os anões estão bem conscientes de que sua reputação como mineradores habilidosos e artesãos de belas obras de arte torna qualquer fortaleza um alvo primordial para ladrões e invasores. Por essa razão, a entrada para uma fortaleza não transmite sua presença por ser um exemplo estelar de cantaria anã. Os recintos externos da casa de um clã são simples e funcionais, decorados minimamente ou sem nada, para dar aos visitantes e aos que passam nas proximidades nenhum motivo para suspeitar do que está nas câmaras mais profundas. Pelo que eles veem, uma fortaleza anã é bem construida, mas austera.

Os maiores tesouros criados por um clã são isolados nas câmaras mais profundas da fortaleza, atrás de portas secretas em áreas abertas aos membros do clã, mas proibidas a todos os forasteiros. Mesmo anões de outros clãs têm acesso a tal lugar somente depois de ganhar a confiança de seus anfitriões.

Esses recintos internos guardam o material dos sonhos mais loucos de um ladrão. Em uma câmara, a folha de ouro reveste o teto de um imenso salão, cuidadosamente trabalhado com diamantes que imitam as estrelas à noite. Em outro, as joias são usadas para formar murais maravilhosos que falam dos maiores feitos do clã. O salão de festas de um clã pode ser abastecido com utensilios e talheres de prata e ouro.

Defesa em Primeiro Lugar

Todo anão sabe instintivamente que o clã e a fortaleza estão inextricavelmente ligados — se um se desfaz, o outro tende a entrar em ruina também. Como tal, defender a fortaleza é uma preocupação que os anões abordam mesmo nos primeiros estágios da construção. Eles planejam e depois constroem com os objetivos de segurança e proteção em mente. E a única maneira de uma casa estar verdadeiramente a salva e em segurança é a protegendo contra intrusos.

Anões usam uma variedade de abordagens e dispositivos para definir suas defesas. As fortalezas de muitos clãs estão cheias de passagens secretas projetadas para permitir que os anões embosquem e flanqueiem seus inimigos. Anões também fazem uso liberal de portas secretas feitas por

artesãos anões, lajes de pedra que se encaixam tão precisamente em suas aberturas que ninguém além de um anão sabe como localizar e abrir uma.

Ao contrário de outras raças que guardam seu território criando caracteristicas que impedem ativamente invasores, os anões raramente usam armadilhas de flechas, armadilhas de poços e outras medidas que podem causar danos aos membros do clã. Eles veem pouco sentido em arriscar ferimentos caso uma armadilha desse tipo funcionasse mal ou fosse acidentalmente acionada por um anão. Uma medida defensiva não está fazendo seu trabalho se acabar prejudicando aqueles que deveriam proteger.

Anões do Multiverso

Como qualquer raça, os anões exibem uma grande variedade de tons de pele, cores de cabelo e outros traços fisicos. Somando-se a essa diversidade, eles possuem uma variedade de identidades culturais de mundo a mundo através do multiverso.

Anões de Greyhawk

Os anões da colina e os anões da montanha de Oerth sofreram muitos séculos de turbulência. Sua visão do mundo é moldada em grande parte pela forma como eles percebem pessoas de fora e o quanto de ameaça esses estranhos podem representar.

Anões da Colina. A maioria dos anões em Oerth são anões das colinas. Em comparação com os anões da montanha, eles têm uma atitude descontraída e aberta em relação ao mundo exterior. Por habitarem em regiões que não têm os picos elevados que favorecem os seus parentes, constroem fortalezas de pedra que começam acima do solo e terminam em câmaras que encapsulam profundamente abaixo da superficie. O assentamento típico de um clã possui paredes robustas e um portão robusto, dentro do qual estão habitações, áreas comunitárias e um cofre de tesouro bem protegido.

Os anões da colina são mais perceptivos e empáticos do que seus parentes. Eles confiam em sua intuição e perspicácia para guiá-los nos relacionamentos com outras raças. Para compensar a desvantagem de não ser protegido por montanhas, eles frequentemente formam pactos defensivos com humanos, gnomos e elfos que moram nas proximidades.

Embora os melhores artesãos sejam reverenciados por suas perícias, assim como em qualquer clã anão, os anões das colinas colocam ênfase especial na diplomacia e no comércio como elementos-chave na sobrevivência do clã. Eles apreciam o valor da criação de bens de alta qualidade para o comércio com os outros, tanto para enriquecer o clã quanto para formar laços com os vizinhos.

Anões da Montanha. Tão resistentes e fortes quanto os trabalhos em pedra naturais em que residem, os anões da montanha se veem como os verdadeiros progenitores de sua raça e os exemplos das tradições e ensinamentos de seus deuses.

Anões da montanha mantêm uma forte tradição marcial. Eles sabem que a grande riqueza que acumulam em seus cofres os torna alvos preferidos dos invasores. Como resultado, todos os adultos de um típico clã anão da montanha são treinados no uso de armaduras e armas.

Os mineradores estão entre os membros mais reverenciados de um clã, já que os túneis e poços que eles cavaram em busca de minério são considerados obras de arte por si só — como parte do legado de um clã como qualquer cofre de tesouro repleto de ouro e pedras preciosas.

A militância dos anões da montanha e a necessidade de proteger suas minas os levam a frequentes confrontos com monstros do Subterrâneo. As criaturas ou grupos de invasores que entram nas minas a partir de baixo convidam a ataques retributivos de grupos de guerra anões. Os anões montarão um ataque ambicioso para recuperar até mesmo um único minerador capturado por atacantes. Mesmo os drows cruéis relutam em invadir os assentamentos dos anões das montanhas, uma vez que sabem que um único ataque irá acender as chamas da guerra.

Os anões da colina veem seus primos da montanha como excessivamente severos que se recusam a acreditar que a vida seja uma batalha constante pela sobrevivência. Os anões da montanha veem seus parentes moradores das colinas como otimistas ingênuos que arriscam perder seus preciosos trabalhos por causa de sua superexposição ao mundo exterior.

Anões dos Reinos Esquecidos

Em uma era há muito tempo passada ao mito, os anões de Toril eram um povo que morava nas montanhas onde três continentes — Faerûn, Kara-Tur e Zakhara — se encontravam. Uma diáspora gradual ao longo de milênios espalhou-os pelo mundo, dando origem a diversos tipos de anões. Em Faerûn, as duas mais numerosas sub-raças são anões dourados e anões de escudo.

Os anões de Faerûn viajaram do norte para as montanhas do sul e fundaram um extenso império subterrâneo chamado Bhaerynden, que ficava sob uma savana ardente agora conhecida como Shaar. Uma falha na liderança dos anões causou uma cisma entre seu povo. Um grupo deixou Bhaerynden e construiu novos reinos no Norte e nas Terras Centrais, tornando-se os anões do escudo. Aqueles que permaneceram se tornaram os anões dourados.

Os estudiosos entre os anões dourados apontam para Abbathor como a causa desta divisão, alegando que a influência da divindade enfraqueceu Bhaerynden e a deixou vulnerável aos elfos negros que ameaçavam suas fronteiras. Essa alegação pode muito bem ser verdade, mas estudiosos entre os anões do escudo apontam que aqueles que abandonaram Bhaerynden fizeram dois milênios antes que os drows conquistassem o lugar. Eles colocaram a culpa por sua queda na complacência que levou seus ancestrais a saírem. "Anões dourados suportam. Anões do escudo se adaptam." Isso é um truísmo que ambas as sub-raças de anões repetem com orgulho e escárnio, cada uma exaltando as qualidades de sua própria espécie.

Anões Dourados. A conquista de Bhaerynden pelos drows estimulou seus sobreviventes a criarem muitos postos avançados separados em terras do sul. Durante o mesmo periodo, os elfos negros foram vítimas de disputas internas, que culminaram no colapso da grande caverna. Encorajados por esse desenvolvimento, exércitos de anões dourados voltaram para expulsar os drows da região. No local que viria a se tornar conhecido como a Grande Fenda, eles moldaram os desfiladeiros subterrâneos e passagens para as suas necessidades, e de lá eles escavaram sob o Shaar por quilômetros ao redor, esculpindo um novo império da pedra.

Os anões dourados se consideram os verdadeiros guardiões da cultura anã. Mais do que os anões do escudo, eles preferem permanecer no subsolo. Muitos anões dourados vivem suas vidas sem ver o sol. Cercados pela arte e riqueza que as gerações anteriores tiraram da terra, eles estão acostumados a ostentar sua fortuna, vestindo roupas adornadas com joias e brilhantes. Anões dourados que interagem com outras raças (incluindo anões de escudo)

tendem a serem suspeitos, taciturnos e secretos, e especialmente desconfiados de qualquer um que não mostre sinais externos de riqueza.

Anões do Escudo. A ambição de buscar novos horizontes que levaram os primeiros anões a deixar Bhaerynden ainda é forte nos anões do escudo atualmente. Ao longo de milhares de anos, muitos reinos de anões do escudo ascenderam, muitas vezes ao capricho de um indivíduo empreendedor que decidiu fundar um novo clã. Assim também muitos reinos de anões do escudo que ruiram e foram esquecidos, deixando para trás marcos maravilhosos e misteriosas masmorras.

Os anões do escudo que ocupam uma fortaleza podem ser tão clânicos e insulares quanto anões dourados, mas os anões do escudo são muito mais propensos do que anões dourados a habitar comunidades da superfície, formando relações comerciais e alianças com nações vizinhas. A abertura dos anões do escudo como um povo se manifesta em um nível pessoal também, com individuos sendo muito mais propensos a viajar e fazer amizade com outras raças.

Anões de Dragonlance

A maioria dos anões no mundo de Krynn traça seus ancestrais para um único grande império conhecido como Kal-Thax. Eles têm sido divididos em vários clãs com base nos papéis tradicionais que foram estabelecidos em Kal-Thax e seus assentamentos sucessores. No entanto, como em muito sobre Krynn, o destino dos anões foi moldado pelo Cataclismo.

Antes do Cataclismo, os anões que viviam na superfície, chamados de Neidar, interagiam com outras raças e forneciam alimentos e mercadorias para seus primos subterrâneos que não podiam ser adquiridos no subsolo. A grande cidade de Thorbardin era o mais proeminente dos assentamentos subterrâneos dos anões, onde vários clãs viviam e trabalhavam juntos.

Mas quando a ira dos deuses atingiu o mundo, as montanhas caíram e os mares subiram. Embora muitos assentamentos de anões tenham sido eliminados, a Thorbardin sobreviveu. Quando a fome e as pragas causadas pelo Cataclismo varreram o mundo, o Neidar e seus aliados humanos procuraram o socorro da Thorbardin, que o Neidar sabia que continha reservas de comida que podiam durar gerações. Mas o rei não deixaria nenhum cidadão de Thorbardin sofrer para aliviar a angústia dos suplicantes em seus portões.

O resultado dessa recusa foi o Guerras do Portão Anão, uma série de cercos e batalhas que terminaram quando uma explosão mágica e uma conflagração consumiram ambos os exércitos no campo de batalha. Os portões de Thorbardin permaneceram fechados, e o ódio entre o Neidar e os outros clãs se infeccionou durante séculos. Embora algumas famílias entre os Neidar tenham fundado novas comunidades, muitos dos habitantes da superfície se afastaram para se dedicar à vida com humanos ou como comerciantes e artesãos solitários.

Enquanto isso, dentro do Thorbardin, divergências sobre o tratamento do Neidar, a perda do exército de Thorbardin na guerra, a distribuição de suprimentos e outras disputas afastaram os clãs. Os Hylar são os melhores engenheiros e artesãos de Thorbardin, e esse clã continua a governar apesar de suas políticas cada vez mais autocráticas. Embora os clãs subservientes continuem a desempenhar seus papéis tradicionais na hierarquia, eles se separaram em grande parte em distritos separados dentro do Thorbardin. O ambicioso e cruel clã Theiwar mantém sua influência através do uso de magia misteriosa. Os Daergares trabalham a contragosto como mineradores de Thorbardin quando não estão atacando uns aos outros ou antagonizando outros clãs. Os Daewar há muito tempo se submeteram ao domínio dos Hylar e têm o privilégio de serem comerciantes e construtores de Thorbardin. Enlouquecidos pelo amor ao mercúrio, os selvagens Klar servem como batedores de Thorbardin e guerreiros mais ferozes.

Anões da Sarjeta. O clã Aghar é uma anomalia entre os anões de Krynn, mantendo uma posição segura tanto em locais recônditos dentro da Thorbardin quanto na superfície. Referido por outros como anões da sarjeta, os Aghar são ridicularizados como estúpidos, fedorentos e sujos. A maioria dos anões os considera uma forma de vermes, inadequados até como servos. O Aghar em Thorbardin esculpiu espaço para si a partir das enormes pilhas de rejeitos que sobraram das escavações dos Daergares. Eles não têm papel em sustentar a cidade.

Religião Anã

Nossos antepassados incutem em nós o potencial de *tudo que os tornou grandes. É nossa responsabilidade refinar esse presente em algo maravilhoso.*

— Vistra Barba de Gelo

A religião dos anões está na raiz dos papéis sociais que os anões seguem. Onde a maioria das outras criaturas vê suas divindades como seres ultrapoderosos que estão para sempre separados de seus adoradores, os anões veem seus deuses como exemplos que abrem caminho para suas vidas seguirem. As divindades anãs existem em uma ampla variedade, com algumas comuns em muitos mundos. Eles são coletivamente conhecidos como o Mordinsamman.

Moradin é primordial entre os panteões anões, a epitome de tudo que os anões se esforçam para ser. O resto do grupo consiste naqueles primeiros anões que realizaram seus trabalhos tão bem, que quase conseguiram duplicar o nivel de perícia de Moradin.

A tabela de Divindades Anãs lista os membros do Mordinsamman. Para cada deus, a tabela apresenta uma tendência, uma esfera (as principais áreas de interesse e responsabilidade do deus), domínios sugeridos para os clérigos que servem ao deus e um símbolo comum do deus. Muitos dos deuses na tabela são descritos nesta seção.

Abbathor

O Grande Mestre da Ganância exerce uma influência, não importa quão sutil, sobre cada coração anão. Abbathor ensina que a ganância não é apenas desejável, mas necessária para manter os anões em uma posição forte e segura.

Abbathor não tem perícias de criação. Em vez disso, ele confia em sua habilidade como ladrão para se apropriar do que ele quer. Por que trabalhar tão arduamente para fabricar algo quando um caminho muito mais fácil para a riqueza está aberto?

Abbathor é o único defensor da mudança dentro do panteão dos anões. Ele pode inspirar os anões a procurar atalhos, normalmente desaprovados, mas às vezes esses métodos revelam-se técnicas eficientes que melhoram as capacidades de um clã.

Berronar Truesilver

A Matrona do Lar e da Lareira é o patrono da família, da honra e da lei. Ela estabelece as regras para gerenciar um clã anão.

Anões gostam de culpar os deuses por suas obsessões, sejam artesanais, cervejeiras ou por ouro. Há uma explicação mais simples para a inspiração divina que eles experimentam. Anões são neuróticos

O código de Berronar estabelece as leis dos anões, incluindo contratos, acordos comerciais e todos os outros tipos de títulos forjados através de palavras e ações. Como Moradin fornece o exemplo que os anões se esforçam para combinar, Berronar fornece os laços que criam a sociedade e a cultura dos anões.

Os sacerdotes de Berronar organizam casamentos, usando um processo que encontra as melhores combinações e é projetado para garantir que cada geração de um clã seja mais forte e mais talentosa que a anterior. Seus ditames a esse respeito são sacrossantos, e um anão designado para um casamento arranjado deve obedecer aos padres ou arriscar-se ao exilio.

Clangeddin Silverbeard

Conhecido como o Pai da Catalha, Clangeddin Silverbeard é o patrono dos guerreiros anões. Impiedoso e corajoso, mas um astuto estrategista, Clangeddin incorpora o espírito do guerreiro que faz dos exércitos anões tão formidáveis inimigos.

Clangeddin encoraja os guerreiros anões a se aventurarem fora da fortaleza em busca de inimigos para serem derrotados. Ele particularmente odeia goblinoides, gigantes e dragões. Ele compele seus seguidores a procurar e enviar tais inimigos antes que eles possam se tornar uma ameaça à fortaleza.

Os sacerdotes de Clangeddin são principalmente guerreiros de tempo integral designados para o treinamento de armas desde tenra idade e devem lutar contra o inimigo. Os dois machados que ele empunha incorporam sua atitude, já que ele renuncia à proteção adicional de um escudo para ter a chance de causar mais dano a seus inimigos.

Os sacerdotes de Clangeddin são guerreiros que lideram dianteiras. Ao defender uma fortaleza, eles guardam as muralhas e conduzem surtidas contra posições inimigas. Quando uma ameaça externa está próxima, os sacerdotes planejam incursões de guerrilha para perturbar os invasores antes que eles possam sitiar a fortaleza.

Moradin

O pai dos anões criou seus filhos do metal e das pedras preciosas e imbuiu-os com almas quando ele arrefeceu-os com seu sopro.

Moradin é o mestre de todos os ofícios praticados pelos anões e o patrono dos artesãos. Ele espera que seus filhos sigam seus passos, estudando suas técnicas e aspirando a um dia igualar seus conhecimentos.

Os sacerdotes de Moradin são responsáveis por julgar e avaliar o trabalho dos artesãos de uma fortaleza. Eles mantêm grandes volumes que descrevem detalhadamente várias técnicas de criação e usam as diretrizes neles para julgar a qualidade de trabalhos individuais.

Os sacerdotes também avaliam os jovens anões para determinar as vocações dos jovens. As decisões dos sacerdotes são aceitas sem questionamentos.

Divindades Anãs (O Mordinsamman)

Divindade	Tendência	Esferas	Domínio Sugeridos	Símbolo Comum
Abbathor	NM	Ganância	Enganação	Adaga cravejada de joias, apontando para baixo
Berronar Truesilver	LB	Lareira, lar, verdade	Vida, Luz	Anéis de prata entrelaçados
Clangeddin Silverbeard	LB	Guerra, estratégia	Guerra	Machados de guerra cruzados
Dugmaren Brightmantle	CB	Descoberta	Conhecimento	Livro aberto
Dumathoin	N	Segredos enterrados	Sepultura,* Conhecimento	Pedra preciosa sob uma montanha
Gorm Gulthyn	LB	Vigilância	Guerra	Meia-máscara de bronze
Haela Brightaxe	CB	Maestria em combate, sorte na batalha	Guerra	Espada na vertical com uma lâmina embainhada em chamas
Hanseath	CN	Festividade, fabricação de cerveja, canções	Enganação, Guerra	Caneca de cerveja
Marthammor Duin	NB	Exploradores, viajantes, perdidos	Natureza, Enganação	Maça na vertical à frente de uma bota de cano alto
Moradin	LB	Divindade primordial dos anões	Forja,* Conhecimento	Martelo e bigorna
Muamman Duathal	NB	Tempestade, viagem	Tempestade	Maça sendo segurada por uma manopla
Mya	NB	Clã, família, sabedoria	Conhecimento, Vida	Uma figura materna sem face
Roknar	NM	Mentiras, intrigas	Enganação	Mãos repletas com moedas
Sharindlar	CB	Cura, amor	Vida	Agulha ardente
Thard Harr	CB	Áreas selvagens, caça	Natureza	Duas manoplas com garras
Tharmekhûl	N	Fogo, forjas, rocha fundida	Forja,* Luz	Machado de fogo
Thautam	N	Mistérios, escuridão, tesouros perdidos	Conhecimento, Enganação	Olhos vendados
Ulaa	LB	Mineração, pedreiras	Forja*	Uma picareta de mineração
Valkauna	LN	Juramentos, nascimento, envelhecimento, morte	Sepultura,* Vida	Um jarro de prata
Vergadain	N	Sorte, riqueza	Enganação	Moeda de ouro com a face de um anão

*Aparece no *Guia do Xanathar Sobre Tudo*

Avatar de Moradim

Outras Divindades

O panteão dos anões é bem extenso. As quatro divindades discutidas acima são reconhecidas pelos ocupantes de quase todas as fortalezas, enquanto os seguintes deuses são adorados por alguns clãs e ignorados por outros. Essas divindades incluem Dugmaren Brightmantle, o Brilho dos Olhos; Dumathoin, o Guardião dos Segredos sob a Montanha; Gorm Gulthyn, o Guardião de Ouro; Haela Brightaxe, a Dama da Batalha; Marthammor Duin, Observador dos Viajantes; Sharindlar, Senhora da Misericórdia; e Vergadain, o Rei Mercante.

O Papel Duplo de Abbathor

Um pequeno ato de egoísmo, de vez em quando, deve ser esperado até do mais sábio dos povos.

— Tenelar, Exilado dos Cinco Picos

Os anões têm princípios rígidos e ambições grandiosas. Eles dedicam suas vidas à busca da perfeição, e os melhores chegam perto de realizar esse objetivo. Mas, apesar de toda dedicação, os anões são mortais, o que significa que são falíveis. E é aí que Abbathor entra.

O apego dos anões às suas criações tem um lado sombrio: muitos deles são vítimas de sentimentos de egoísmo e ganância. O culpado é Abbathor, a ovelha negra do panteão dos anões. Abbathor é um defensor da mudança, não da estabilidade — uma atitude normalmente considerada suspeita pelos anões. Mas neste caso, o deus entrega sua mensagem dentro do abraço da avareza.

A ganância está no coração da mudança. Indivíduos gananciosos não estão contentes com suas próprias realizações e buscam minar os trabalhos que outros fizeram, às vezes chegando ao ponto de levar crédito por sua criação, ou realmente roubá-los. A cobiça distorce a alegria que os anões normalmente tiram do trabalho. Concentra-se no valor do resultado final, e não na importância do processo de criação. Um anão tentado por Abbathor poderia sabotar o trabalho de um rival ou descobrir um tesouro maravilhoso e passá-lo como algo que criaram.

Abbathor, no entanto, desempenha um papel positivo em ajudar os anões a descobrir novos métodos e técnicas. Embora defenda a ganância e a traição, ele também é o porta-estandarte da revisão e inovação. Sua orientação é especialmente crítica quando um clã enfrenta uma situação imprevista que requer ação rápida e decisiva.

Nesse sentido, emissários anões e mercadores devem usar os truques de Abbathor quando lidam com humanos, elfos e outras raças. Quando um anão oferece uma peça de mercadoria para venda a um estranho, espera-se que esse comerciante conduza uma barganha difícil, mesmo que o item seja, na verdade, um exemplo inferior de seu tipo.

Felizmente para a outra parte no arranjo, a idéia dos anões de "inferior" significa que um produto que eles consideram abaixo do padrão ainda é muito superior a qualquer item que pessoas de fora possam criar. Os anões podem rir entre si de um fazendeiro humano que comprou uma pá deles que durará apenas algumas décadas. Para os anões, essa é uma ferramenta de má qualidade; para o agricultor, é uma compra que durará sua vida toda.

Inimigos por Toda Parte

Se os anões não fossem tão bons em acumular tesouros, é provável que eles não tivessem tantos inimigos. Como as coisas estão, no entanto, quase todas as variedades

de monstros humanoides ou gananciosos cobiçam as riquezas que os anões mantêm em suas fortalezas. As maiores ameaças à sua segurança são dragões e gigantes, mas outros humanoides, como os orcs e os odiados duergares, são seus inimigos mais numerosos.

Dragões

Os dragões cromáticos, por sua natureza, são frequentemente atraídos pelos tesouros que os anões reúnem em suas fortalezas. Embora tal lugar possa ser forte demais para um dragão atacar e assumir o poder, um dragão maligno que faz seu covil perto de uma fortaleza anã pode ser uma ameaça para os ocupantes de muitas maneiras.

Dragões Azuis. Os dragões azuis são os menos prováveis de seu tipo a se entrelaçarem com os anões, já que seus covis estão sempre longe de onde os anões costumam se estabelecer, e um dragão azul quase nunca revela a localização de seu covil. Eles podem-se aparecer diante de um bando de anões viajando pela área e exigindo um pedágio para uma passagem segura através de seu território, esperando pagamento na forma de gemas — e particularmente safiras.

Dragões Brancos. Anões que vivem em climas frios geralmente não têm que lidar com tantos predadores e saqueadores quanto seus parentes em terrenos mais hospitaleiros. Mas um dragão branco patrulha seu território implacavelmente, nem sutil, nem perspicaz em seus métodos, muitas vezes usando camuflagem natural para emboscar sua presa. Um dragão que mora nas proximidades pode estar disposto a deixar um assentamento de anões sem ser molestado, se seu apetite for saciado por criaturas que ele pode capturar ao ar livre, incluindo os viajantes que entram e saem do local.

Ocasionalmente, esse estado de convivência (relativamente) pacífica é abalado quando um dragão rival desonesto, com planos desenhados pelo território de um dragão branco, entra em cena. Aproveitando-se das faculdades mentais limitadas do dragão, o rival secretamente envia seus lacaios para assediar o dragão. Convencido de que os anões devem ser os culpados, o dragão os envolve em um conflito mais amplo, e os anões respondem em espécie. Mesmo que nenhum dos dois lados destrua o outro, ambos serão severamente enfraquecidos, após o que o rival se aproxima para terminar o trabalho.

Dragões Negros. Como os dragões negros preferem morar nos pântanos, raramente um covil está perto de uma fortaleza. Quando um dragão negro cruza caminhos com anões, ele pode tentar isolar um assentamento, tornando as estradas que o levam a locais intransitáveis. O terreno ao redor do covil do dragão é transformado em uma profusão de vegetação e manchas de lama, diminuindo o deslocamento dos viajantes e tornando as caravanas vulneráveis ao ataque dos seguidores do dragão. Quando uma fortaleza é rompida, o dragão pode começar a testar suas defesas externas antes de montar um ataque maior. Essa estratégia pode levar anos para se concretizar, mas da perspectiva do dragão é um tempo bem gasto.

Dragões Verdes. Anões e dragões verdes não costumam interagir, e quando o fazem, o dragão geralmente não os ameaça diretamente. Um típico dragão verde não tem nenhum desejo ardente de possuir os bens materiais do tesouro de uma fortaleza, e prefere muito mais pegar um tesouro vivo. Usando seu poder de enganação, um dragão verde pode tentar atrair anões que encontrar para se aliar a ele em troca da promessa de grande riqueza. Anões que foram tocados por Abbathor podem sucumbir a essa tentação — apenas para posteriormente se verem aprisionados no covil do dragão, sentenciados a uma vida inteira de criação de novos itens para a coleção de tesouros do dragão.

Dragões Vermelhos. Mesmo que anões e dragões vermelhos disputem o mesmo terreno, eles não entram em conflito com a mesma frequência que antes. Hoje em dia, covis de dragões vermelhos e fortalezas anãs estão distantes o suficiente para que os anões não tenham que se preocupar constantemente em serem atacados. Mas ocasionalmente, um jovem dragão vermelho tenta estabelecer seu próprio legado — e que lugar melhor para um covil do que aquele que vem com seu próprio tesouro?

Para começar sua campanha, o dragão envia seguidores e lacaios para sitiar a fortaleza. Se esse esforço for bem-sucedido e os defensores se retirarem para as profundezas, o dragão surgirá para liderar o ataque aos túneis. Nesses aquartelamentos apertados, apenas alguns anões de cada vez podem ser trazidos contra as prezas, as garras e a baforada ardente do dragão. Mas os anões sabem que, se permitirem que o dragão acesse as câmaras mais profundas da fortaleza, a batalha está praticamente condenada.

Duergares

Os anões malignos do Subterrâneo são responsáveis pela subcorrente constante de perigo na vida de qualquer clã. Embora os duergares não cheguem perto da superfície em número suficiente para invadir e ocupar uma fortaleza, eles enviam para atacar os anões que encontrarem à solta e para realizar atos ocasionais de sabotagem ou atividade de guerrilha. Embora nenhuma fortaleza anã esteja atualmente em risco de sucumbir a um ataque dos

Na minha experiência — por todas as suas longas divagações sobre linhagem e tradição — os anões são pessoas gananciosas e desonestas Eu escrevo isto para não insultar de alguma forma. Eu descobri que a ganância é um motivador eficiente para mim e para meus subordinados, e prezo os truques que alguns membros dessa raça demonstram.

Anões e Cerveja

Os anões têm a reputação de poder consumir grandes quantidades de cerveja. Embora a bebida tenha um papel significativo em sua cultura, é um erro supor que a intoxicação tenha o mesmo efeito sobre eles do que nos humanos.

Os humanos bebem para esquecer, enquanto os anões bebem para se lembrar. Um anão mergulhado em suas canecas é dominado por memórias vívidas e poderosas de seu passado, especialmente eventos ligados a parentes perdidos, grandes feitos ou fracassos monumentais.

Quando os anões bebem em grupo, esse efeito se espalha entre eles. O clã pode alegremente cantar em triunfo enquanto relembra a derrota de um dragão, ou se lamentarem enquanto se lembram da morte de um ancião amado.

Em contraste com as reuniões de clãs, os anões que bebem sozinhos invariavelmente tornam-se sombrios e mal-humorados — quando separados de seus companheiros de clã, não podem evitar a lembrança de memórias desagradáveis. É muito sábio para um viajante deixar sozinho o único anão bêbado em seu canto.

duergares, nenhuma delas está imune à traição que um pequeno grupo de anões cinzentos pode cometer.

Gigantes

Os gigantes não têm nenhuma inimizade especial com os anões, mas os consideram escravos ideais. Mesmo quando capturados e postos a trabalhar contra a sua vontade, os anões são naturalmente levados a dedicar todo o seu esforço a uma tarefa manual. Até o simples trabalho traz aos anões algum alivio do cativeiro. Gigantes do fogo são mais propensos do que outros gigantes a escravizar anões expressamente por seus talentos. Muitas tribos de gigantes da colina descobriram o valor dos anões como trabalhadores e agora procuram capturá-los em vez de devorá-los.

Os gigantes não lançam ataques diretos em fortalezas anãs, exceto em circunstâncias extraordinárias. Seu tamanho é uma grande desvantagem nas passagens subterrâneas de uma fortaleza, potencialmente transformando qualquer ataque desse tipo em uma missão suicida.

Orcs

Toda tribo orc sonha em invadir uma fortaleza anã e retornar às cavernas com uma carroça de guerra repleta de ouro, pedras preciosas, armaduras fortes e armas afiadas. Dada à propensão dos orcs de confiar na força bruta, em vez de na astúcia, eles podem superar apenas as fortalezas anãs gravemente enfraquecidas. Infelizmente para os anões, os orcs parecem receber presságios de Gruumsh, ordenando-lhes que invadam uma fortaleza justamente quando é assolada pela peste, dilacerada por lutas internas ou, de outra forma, por seu ponto mais fraco. O olho que tudo vê de Gruumsh está sempre atento aos sinais de que os filhos de Moradin vacilaram.

Quando os Clãs Colapsam

NÓS TEMOS APENAS UMA VINGANÇA DE DESEJO CONTRA *aqueles que nos expulsaram de nossa casa.*

— Queen Helgret Martelo-Profundo, do clã Martelo-Profundo no exilio

Por toda a atenção que os anões pregam às suas defesas e à segurança de suas casas, nenhum clã é imortal e nenhuma fortaleza inatacável. Ameaças a um clã podem vir de fora ou de dentro, e geralmente é a última variedade que se revela mais difícil de derrotar.

Todo clã está ciente de que há muitas criaturas sem princípios no mundo que adorariam roubar suas obras queridas, ou até mesmo destruir os anões e tomar conta de sua casa. Por mais formidáveis que sejam, esses são inimigos que podem ser preparados. Mais insidiosas são as forças que podem separar um clã de dentro seus lares.

Rivalidades Purulentas

Não é incomum que indivíduos de um clã caiam em disputas ocasionais e disputas internas. A influência de Abbathor afeta alguns anões mais do que outros, e mesmo aqueles com a resolução mais forte podem ser tentados a comprometer seus princípios de tempos em tempos.

Uma pequena turbulência desse tipo raramente leva a uma guerra civil ou a um rápido declínio da força do clã. Mas, nos piores casos, a falta coletiva de dedicação de um clã junto à seus objetivos força os laços entre os elementos que devem trabalhar juntos para que o clã prospere. As contendas entre artesãos dirigem cunhas entre famílias. Os comerciantes anões atacam negócios que não beneficiam o clã, e os artesãos de pedra começam a usar atalhos que comprometem suas construções.

Se tal declínio continuar por muito tempo e se tornar muito severo, o resultado poderia ser uma cisma dentro do clã. As facções que brigam podem se segregar em diferentes partes da fortaleza; em um caso extremo, alguns membros do clã podem sair para fundar uma nova comunidade. Em qualquer caso, um clã dividido é mais fraco do que era antes da agitação, e, portanto, é um alvo mais fácil para os inimigos externos. Se o egoísmo e a ganância não forem suficientes para levar o clã a uma destruição total, a horda de orcs esperando para atacar terá prazer em terminar o trabalho.

Amigável a Certa Distância

Mesmo que os anões tenham uma afinidade natural um pelo outro, clãs diferentes mantêm uma distância confortável entre suas fortalezas. Qualquer um que não seja do clã, até mesmo outro anão, é considerado um estranho.

As relações entre os clãs vizinhos são cordiais, se não quentes. Eles podem trocar mensageiros para compartilhar conhecimentos e notícias que podem ser úteis contra os caprichos do mundo exterior, mas é provável que seja a extensão do contato deles. Em circunstâncias normais, os anões preferem ficar sozinhos. Interagir com os vizinhos traz imprevisibilidade e mudança, coisas que os anões preferem evitar.

As circunstâncias deixam de ser normais quando um clã enfrenta uma ameaça externa. Quando a notícia é de que o seu próprio está em perigo, anões de outros clãs se levantam contra a ameaça sem questionar. A diplomacia autônoma que marca suas relações normais dá lugar a uma aliança inabalável. Um ataque a um clã anão é um ataque contra todos eles.

Uma Vida em Exílio

Se o pior acontecer, e a perda da fortaleza de um clã para os invasores for inevitável, a maioria dos anões estaria disposta a morrer enquanto sustenta a última casa. Mas o clã deve sobreviver, mesmo que apenas como uma casca de seu antigo eu, e assim todo clã tem um plano de contingência para garantir uma fuga segura para os filhos da fortaleza e adultos suficientes para cuidar deles.

Se os sobreviventes conseguem fugir, eles tendem a procurar abrigo em uma cidade ou reino humano. Suas perícias como artesãos garante que quase qualquer comunidade se contentaria em receber sua contribuição como força de trabalho, e eles podem ter vidas confortáveis para si mesmos.

Um grupo de anões refugiados em busca de residência em uma comunidade, farão o possivel para viver juntos, mantendo o clã intacto. Eles recriam o que podem de seu antigo estilo de vida, vivendo no subsolo quando possivel e permanecendo isolados de seus vizinhos.

Aventureiros Anões

AS MONTANHAS CERTA VEZ FORAM NOSSO LAR, MAS NÃO MAIS.

— Tenelar, Exilado dos Cinco Picos

Um anão que deixa a fortaleza para buscar uma vida de aventuras o faz por uma das duas razões. Alguns anões partiram com a bênção do clã para empreender uma importante missão. Outros partem, de bom grado ou não, porque eles simplesmente não se encaixam.

Quando uma situação exige uma ação tão drástica, os nobres ou sacerdotes selecionam um ou mais membros do clã para se aventurar. Esses anões são encarregados

Anões sem clã apresentam uma oportunidade para empregadores e recrutadores sábios. Eles buscam propósito e uma situação segura. Dê a um anão sem clã essas coisas e você terá um aliado vitalício.

de uma missão especifica, como recuperar um artefato roubado ou descobrir o destino de uma fortaleza aliada que ficou em silêncio. Eles são tidos em alta estima por seus companheiros de clã, desde que eles ousaram abandonar a segurança do lar para a incerteza do mundo superior. Quando a missão termina, eles retornam à fortaleza e são saudados como heróis.

Outros anões se voltam para uma vida do lado de fora porque são desajustados que acharam a fortaleza estupidificante ou são exilados que foram forçados a deixar o clã por causa de comportamento criminoso. Nem todos os anões nascem com o mesmo senso forte de comunidade, e as restrições da sociedade podem se mostrar dificeis para alguns aceitarem. Tal individuo pode protestar contra um casamento arranjado ou insistir que os sacerdotes de Moradin erraram ao decidir sua vocação. O restante do clã vê esses descontentes com desconfiança, e aqueles que permanecem desordeiros podem se ver exilados.

Obrigações Arriscadas

Alguns anões deixam a fortaleza para servir o clã de maneiras não tradicionais como emissários, exploradores, artesãos e mercadores. Embora um ser humano não pense em todas essas pessoas como aventureiros, na visão dos anões eles estão empreendendo uma missão perigosa.

Mesmo quando os anões são voluntários para uma vida no mundo exterior, seja para se aventurar de verdade ou para seguir uma ocupação mundana, eles permanecem membros do clã, e seus deveres quase sempre incluem alguma responsabilidade para com o clã. Um ferreiro trabalhando em uma aldeia humana, por exemplo, pode relatar noticias do mundo exterior de volta ao clã.

Anões que residem em comunidades de superficie preferem resguardar-se quando não operam seus oficios, mas com o tempo eles podem desenvolver relações próximas com vizinhos de outras raças — da mesma maneira que anões que se juntam a um grupo de aventureiros aprendem a confiar em seus companheiros.

Rejeitados e Criminosos

É claro que nem todo anão está destinado a uma vida longa a serviço do clã. Alguns nascem com uma tendência a pensar e a se comportarem de maneiras que minam o clã, em vez de apoiá-lo, e aqueles que não mudam seus modos são expulsos.

Alguns desses anões independentes, especialmente aqueles que defendem os padrões morais e éticos de seus parentes, acabam se tornando aventureiros. Seus companheiros e aliados satisfazem a necessidade inata de cada anão de pertencer a um clã, e essas pessoas tornam-se as beneficiárias da laboriosidade e lealdade do anão.

Para os anões de mau temperamento, o lugar do clã de alguém pode ser levado por um grupo como uma guilda de assassinos ou uma gangue de bandidos. Aqueles que entendem seu papel na organização e respeitam sua hierarquia são alguns dos seguidores mais leais que um pretenso conquistador poderia adquirir.

Magia: O Presente dos Deuses para os Anões

Anões possuem dois entendimentos sobre o tema da magia.

Eles veem a magia divina como um presente de seus deuses, uma ajuda direta para ajudá-los em seus esforços para seguir os exemplos de seus deuses. De fato, muitas formas de magia divina são essenciais para o bom funcionamento de qualquer fortaleza e a sobrevivência contínua do clã. Por essa razão, os clérigos são mais comuns entre os anões do que em outras raças. Acredita-se que os anões que são especialmente dedicados ao clã tenham uma conexão especial com as divindades, e frequentemente aprendem a usar esse canal para produzir magia divina.

A magia arcana em todas as suas formas é vista de forma diferente. Os anões não têm medo ou ódio inatos de tais coisas, mas a magia arcana não tem um patrono verdadeiro entre as divindades anãs. Como tal, os anões a ignoram em suas vidas diárias, e os membros do clã que adotam a prática são extremamente raros. Usar a magia arcana para auxiliar na criação das obras é uma anátema para quase todos os anões, porque o ato não passa de enganação. Os poucos anões que abraçam a magia arcana tendem a venerar Abbathor, ainda que em segredo.

Anões malignos e sem respeito pela autoridade ou comunidade são poucos e distantes entre si. Desprezados pelo resto de sua raça, eles têm prazer perverso em invadir vilarejos, escravizar ou matar inocentes, e de outra forma desabafar sua raiva contra o mundo.

Duergares

Os duergares se veem como a verdadeira manifestação dos ideais anões, espertos o bastante para não serem enganados pelas desilusões traiçoeiras de Moradin e suas falsas promessas. Seu periodo de escravização e a revolta contra os devoradores de mentes liderados por seu deus, Laduguer, expurgaram a influência dos outros deuses anões de suas almas e assim os transformaram na raça superior.

Os duergares não têm nenhuma apreciação pela beleza, essa habilidade foi apagada de suas mentes pelos devoradores de mente há muito tempo e qualquer pensamento de recaptura foi obliterado pela traição de Moradin. Os duergares levam vidas desoladas, sombrias, desprovidas de felicidade ou satisfação, mas veem isso como sua força definidora — a raiz do orgulho duergar, por assim dizer — ao invés de uma desvantagem a ser corrigida.

Uma Reflexão Sombria

Trabalhe ou morra. No primeiro caso, você se torna útil. No segundo, você se torna diversão.

— Vozala Punho-Estaca

A sociedade Duergar é um espelho obscuro do clã anão. Onde os anões labutam por amor à indústria, os duergares o fazem a fim de criar e possuir o máximo possivel de bens e tesouros. Seus sacerdotes atribuem vocações e organizam casamentos, mas apenas para garantir que um clã continue a existir, não por qualquer sentido de criar um legado.

De muitas maneiras, a cultura dos duergares é fundamentalmente vazia. Por todas as suas guerras e todos os tesouros que acumularam, os duergares não sentem felicidade ou satisfação. Eles simplesmente continuam a existir, sempre girando engrenagens em um motor de destruição que é a antitese do alegre ciclo de criação dos anões.

Laduguer Reivindica Seus Direitos

Nossas três leis vêm das ações do próprio Laduguer, enquanto ele procurava os Nove Infernos em sua missão de trazer glória aos duergares.

Primeiro, os demônios procuraram transformar sua ganância contra ele. Eles ofereceram tanto tesouro quanto ele poderia carregar, pensando que ele iria pegar uma porção apreciável e cair em exaustão. Em vez disso, Laduguer usou sua magia astuta para torcer seus bolsos num poço sem fundo, de modo que não havia limite para o tesouro que ele poderia carregar.

Então, em sua frustração com seu estratagema, os demônios caíram sobre ele com garras e lâminas. Eles não entendiam que, a cada tesouro que ele alegava, a vontade de vencer de Laduguer ficava cada vez mais forte. Com tanto para lutar, ele atacou e quebrou as retaguardas das legiões do Inferno.

Finalmente, Asmodeus confrontou Laduguer. O Lorde dos Nove riu, brincou, e seduziu com toda sua astúcia, mas Laduguer permaneceu sombrio e estoico, recusando-se a ser afetado mesmo quando os celestiais mais poderosos poderiam ter admitido alguma diversão relutante nas artimanhas do diabo. Laduguer foi resoluto porque queria seu tesouro final: a fidelidade do Inferno na guerra vindoura contra os devoradores de mentes. Asmodeus ofereceu um mundo de outras tentações, mas o semblante de Laduguer nunca mudou. Mesmo quando Asmodeus finalmente cedeu, Laduguer aceitou o acordo como nada menos que o devido e recusou-se a demonstrar qualquer reação.

Assim Laduguer entregou as três leis que governam nosso povo. Esses princípios libertaram nosso povo dos illitides e até hoje eles nos mantêm fortes.

– Felstak Goldgrief, tirano de Goethelskar

Três Leis de Conduta

A psicologia, a cultura e a sociedade dos duergares se baseiam em três princípios estabelecidos por seu deus Laduguer. A adesão a esses preceitos é agora reforçada pelo tenente-chefe de Laduguer, Deep Duerra.

Nossos Bolsos Nunca Estão Cheios

Os duergares são alimentados em todas as suas ações por dois sentimentos penetrantes: ambição que nunca esmorece e ganância que nunca pode ser satisfeita. Embora possam planejar e tramar grandes esforços para obter tesouros ou prestigio, o sucesso nunca é motivo de comemoração. Cada aquisição, uma vez em mãos, é como uma refeição que rapidamente perde seu apelo, deixando os duergares com fome de mais. Não importa quanta riqueza ou poder eles ganham, nunca é suficiente.

Nossa Luta Nunca Está Completa

Como duergar adquire tesouro e prestigio, eles precisam se tornar cada vez mais poderosos para se apegarem ao que têm. Quando os duergares lutam contra outras raças, eles demonstram que os fracos não são aptos a possuir aquilo que é destinado aos fortes. E para os duergares, nenhuma criatura é mais indigna de possuir riqueza que anões.

Quando os duergares tem a oportunidade de atacar anões, especialmente em suas fortalezas, eles lutam com extrema crueldade e astúcia, combinando o valor dos despojos a serem ganhos com a intensidade de seu ataque.

Nossa Resolução Nunca Está Abalada

Qualquer demonstração de fraqueza é um pecado mortal entre os duergares, e essa restrição se estende à conduta pessoal, bem como ao funcionamento de um clã duergar.

Exibições de felicidade, contentamento e confiança são proibidas. Os duergares estão unidos em uma sociedade rígida, mas é um casamento de necessidade e não de escolha. No Subterrâneo, eles devem cooperar para sobreviver. Dentro de sua sociedade, cada indivíduo preenche um papel atribuído a eles e deve realizá-lo com o melhor de suas habilidades.

Os guerreiros duergares resumem o abandono de emoção e individualidade da raça. Em batalha, eles usam armaduras pesadas e máscaras odiosas e carrancudas que escondem suas identidades. Quando reunidos em fileiras, os duergares avançam como um exército de formigas. Eles são um inimigo implacável e impiedosos, marchando sobre os cadáveres de seus camaradas caídos para pressionar o ataque.

Divindades Duergares

NOSSOS DEUSES SURGIRAM ENTRE NÓS. ELES SUPORTARAM *nossas dificuldades e abriram caminho para nossa salvação. O que seu deus fez por você?*

— Morkai Senhor-das-Cinzas

Duas figuras míticas que foram há muito tempo responsáveis pela libertação dos duergares alcançaram a divindade aos olhos de seus suplicantes.

A tabela de Divindades Duergares fornece informações básicas sobre cada uma delas: uma tendência, uma esfera (as principais áreas de interesse e responsabilidade do deus), domínios sugeridos para os clérigos que servem ao deus e um símbolo comum do deus.

Deep Duerra

Segundo a lenda, Deep Duerra roubou o poder do psionismo dos devoradores de mentes e o presenteou para o seu povo. Seu comando era tão grande que ela dominou uma colônia de devoradores de mentes e transformou os illtides em seus escravos.

Os seguidores de Deep Duerra estão à frente dos ataques dos duergares contra seus inimigos mais odiados. Inspirada por seus feitos míticos, seus sacerdotes estão especialmente ansiosos para encontrar e aniquilar comunidades anãs e colônias de devoradores de mentes.

Os sacerdotes de Deep Duerra mantêm um campo de treinamento e arsenal dentro de cada fortaleza duergar. Todos os duergares são obrigados a aprender as perícias básicas de combate, e os nobres são obrigados a contribuir com armas, armaduras e seguidores para a força defensiva da fortaleza. Os sacerdotes honram sua divindade planejando, equipando e lançando cruzadas sagradas contra seus inimigos.

Laduguer

Também conhecido como Uma Sombra, Laduguer era um poderoso guerreiro duergar que libertou seu povo dos illitides. Laduguer entrou em um pacto com Asmodeus, prometendo aos duergares uma aliança contra Lolth e os demônios do Abismo

O poder mental que os duergares exerciam era concedido a eles pelos illitides, não importando o que os adeptos de Deep Duerra pudessem alegar. Por que, então, os illitides criariam escravos que poderiam se tornar invisíveis ou crescer até o tamanho de um ogro? Muito provavelmente porque aqueles escravos se destacariam em pastorear os outros bens dos donos. Em retrospecto, parece discutível que os duergares escaparam da servidão porque seus carcereiros lhes entregaram as chaves.

em troca do qual Laduguer recebeu uma faísca de divindade do próprio Abbathor.

Os ensinamentos de Laduguer estão em oposição direta a tudo o que Moradin representa. Ele é o lado oposto do deus anão, uma sombra que busca se erguer e consumir seu criador original.

Os duergares não cultuam Laduguer de nenhuma maneira tradicional; suas comunidades não incluem templos ou serviços formais. Eles honram sua divindade, adquirindo mais poder e riqueza por todos os meios possíveis. Os sacerdotes de Laduguer mantêm as funções internas da sociedade duergar, mas não têm nenhum papel que seja expressamente religioso.

Dentro de Uma Fortaleza

As fortalezas dos duergares são mais bem definidas em termos de comparação com as fortalezas subterrâneas dos anões. Ambos os lugares constantemente se movimentam com atividades, forjas e picaretas e martelos sempre em trabalho, mas é aí que a semelhança termina.

Em uma fortaleza anã, a atmosfera é de indústria otimista. Os anões apreciam o que fazem, e sua dedicação em promover o clã e deixar um legado adequado transparece em todos os aspectos da operação de um clã.

Em contraste, os duergares não se importam com o ideal dos anões de conseguir o máximo domínio de um ofício. Por esta razão, eles não prestam atenção ao seu ambiente ou à estética de suas criações. Em uma fortaleza de duergares, a atmosfera é de labuta implacável. A quantidade, não a qualidade, está no centro de seus esforços, pois os duergares se esforçam para criar o maior número de itens possível no menor período de tempo. Os bens dos duergares não são falhos ou precários, mas são simples ao ponto da austeridade. Para os duergares, um objeto fabricado é útil apenas para a função que ele executa.

Em uma fortaleza típica, as oficinas ocupam a câmara central. A fumaça que arrota delas preenche o ar e mergulha nas passagens ao redor.

Divindades Duergares

Divindade	Tendência	Esferas	Domínio Sugeridos	Símbolo Comum
Deep Duerra	LM	Conquista, psionismo	Conhecimento, Guerra	Crânio de um devorador de mentes
Laduguer	LM	Trabalho escravo	Morte, Forja*	Flecha quebrada

*Aparece no *Guia do Xanathar Sobre Tudo*

As fronteiras externas da fortaleza ficam cheias de mineração. Os duergares arrancam pedras das paredes da caverna e processam os pedaços em busca de minério útil, pulverizando-os com poderosos dispositivos mecânicos e separando os metais, minerais e pedras preciosas.

Entre as minas e as oficinas fica um anel de fortalezas, cada uma governada por um nobre e ocupada pelos seguidores do nobre. O rei da fortaleza comanda o maior edifício, cinco vezes o tamanho do próximo maior.

Os sacerdotes de Deep Duerra residem na segunda maior fortaleza, que abriga o exército duergar. Os sacerdotes organizam patrulhas e guardas e supervisionam o arsenal do assentamento.

Os corcelantes, aranhas que são usadas como montarias e feras de guerra pelos duergares, ficam alojados em estábulos que ficam entre as oficinas e as fortalezas. Cada recinto é virtualmente uma prisão individual, já que as criaturas violentas devem ser mantidas separadas para que não se rasguem entre si ou causem estragos de alguma outra forma. Apenas uma supervisão cuidadosa e uma disciplina brutal os mantêm na linha quando estão fora de suas gaiolas. Cada nobre é responsável por manter um curral de corcelantes e um esquadrão de duergares é designado para treinar e supervisionar as bestas.

Poder da Mente

A MENTE É APENAS OUTRO MATERIAL, COLOCADO DIANTE DE *nós para formar uma arma.*

— Gargosa Mente-de-Ferro

Durante o período de escravidão sob os devoradores de mentes, os duergares foram os sujeitos de uma variedade de experiências bizarras que os dotaram de habilidades psiônicas.

Cada duergar nasce com alguma quantidade de talento psiônico. O guerreiro típico pode se tornar invisível ou aumentar de tamanho, e alguns duergares adotam um estudo mais formal de psionismo para melhorar ou aumentar suas capacidades. Esses indivíduos empurram suas habilidades além dos limites normais, usando o que aprendem para criar novos talentos que podem ensinar aos outros.

Apesar desses esforços, os duergares ainda têm uma compreensão limitada da verdadeira extensão de suas capacidades psiônicas. Do ponto de vista da maioria das outras criaturas, essas habilidades são vistas apenas como outro sabor mágico. Afinal, eles raciocinam: o que importa se um duergar se torna invisível usando magia ou uma habilidade psiônica? O resultado é o mesmo de qualquer maneira.

Os duergares que mergulham na pesquisa psiônica descrevem o processo como acessando um espaço dimensional no qual eles podem explorar a energia exercida pelas mentes vivas. Usando essa fonte de energia, um pequeno número de duergares podem alterar seus corpos e os de outras criaturas, explorar os pensamentos e dobrá-los como bem entenderem, além de transmitir uma centelha de locomoção e até inteligência básica aos objetos. Os duergares de habilidade verdadeiramente excepcional podem mover

Duergares e Cerveja

Ao contrário de seus parentes anões, os duergares bebem álcool apenas com moderação e evitam o excesso de indulgência. Os duergares aprenderam com amarga experiência que aqueles que bebem muito se arriscam a despertam profundas lembranças raciais do tratamento cruel de seus ancestrais nas mãos dos devoradores de mentes. A agonia psíquica que essas memórias evocam se manifesta em uma reação severa de fuga ou luta. Um duergar embriagado pode fugir em pânico e procurar um lugar seguro para se esconder até que o efeito passe. Um diferente poderia reagir brigando com qualquer um na vizinhança, desabafando a raiva que os duergares abrigam contra seus antigos senhores.

Considere que os duergares começaram como exilados sem lar, e hoje a fortaleza deles é um dos pontos fortes mais inexpugnáveis do Subterrâneo. A questão pode não ser se eles vão conquistar o reino inferior, mas quando.

objetos sem tocá-los, ver criaturas de uma grande distância, e impulsionar seus corpos para realizar feitos incríveis, como erguer uma pedra ou se transformar em liquido para fluir através de uma rachadura na parede.

Construindo Escravos Melhores

Por gerações, os duergares dependiam de cativos humanoides para realizar trabalhos não qualificados em suas oficinas. Somente o duergar mais inferior e mais miserável consentiria em fazer um trabalho pesado que não requeresse artifício ou pericia.

Nas últimas décadas, no entanto, os duergares começaram a se afastar da prática da escravidão. Alguns deles descobriram que os serviçais mecânicos alimentados por energia psiônica são mais duráveis e mais eficientes que os escravos. Assim, vários tipos de autômatos foram desenvolvidos, cada um projetado para preencher um papel dentro de uma fortaleza duergar. Alguns clãs criaram modelos para tornar os grupos de ataque mais formidáveis. Outras formas incluem máquinas de escavação de túneis, e monstruosidades semelhantes a golens que rasgam a rocha e extraem minério dela.

Personagens Duergares

Aqueles duergares que se tornam aventureiros são quase inevitavelmente exilados de sua sociedade. Os duergares não têm paciência para aqueles que não conseguem se comportar com uma quantidade apropriada de ambição e crueldade.

Qualquer anão cinzento que deixe o Subterrâneo e comece a se aventurar, depois de ter sido criado entre sua própria espécie, seja paranoico com possíveis traições de dentro do grupo. Pode-se insistir em dormir separadamente do resto do grupo, nunca exibindo ou compartilhando tesouros, e tentando acumular tesouros que podem ajudar a sobrevivência, como poções e itens ou magias que podem permitir que o usuário se teletransporte para a segurança.

A critério do Mestre, você pode interpretar um personagem duergar. Quando você escolhe a sub-raça do seu anão, você pode escolher duergar, usando as seguintes regras para criar seu personagem.

Traços Raciais de Duergar

Os duergares possuem as caracteristicas do anão no *Livro do Jogador*, além das caracteristicas abaixo.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 1.

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro possui um raio de 36 metros.

Idioma Extra. Você pode falar, ler e escrever Subcomum.

Resiliência Duergar. Você tem vantagem em testes de resistência contra veneno, e você possui resistência contra dano de veneno. Você também tem vantagem em testes de resistência contra ilusões e contra ficar enfeitiçado ou paralisado.

Magia Duergar. Quando você alcança o 3º nivel, você pode conjurar a magia *aumentar/ reduzir* em si mesmo uma vez com este traço, usando apenas a opção aumentar da magia. Quando você alcança o 5º nivel, você pode conjurar a magia *invisibilidade* em si mesmo uma vez com esse traço. Você não precisa de componentes materiais para qualquer uma das magias, e você não pode conjurá-las enquanto estiver sob a luz direta do sol, embora a luz solar não tenha efeito sobre elas uma vez que já estejam conjuradas. Você recupera a habilidade de conjurar essas magias com esse traço quando termina um descanso longo. Inteligência é sua habilidade de conjuração de magias para essas magias.

Sensibilidade à Luz Solar. Você tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão, caso o alvo de seu ataque, ou o que quer que você esteja tentando perceber, esteja sob a luz direta do sol.

Tabelas dos Anões

Esta seção fornece tabelas para jogadores e Mestres que desejam escolher ou gerar aleatoriamente detalhes sobre personagens ou assentamentos de anões.

Nas tabelas, um nome em negrito refere-se a um bloco de estatisticas no *Manual dos Monstros*.

Viajantes Anões

Quando os anões se afastam de suas fortalezas, preferem se mover em grupos substanciais e fortemente defendidos. Use as tabelas a seguir para gerar um grupo de viajante anão e alguns detalhes adicionais de sua situação. Role uma vez em cada linha da tabela Composição do Grupo e uma vez em cada tabela que a segue.

Composição do Grupo

Membros	Número Presente
Anões **guardas**	2d4 + 10
Anões **batedores**	1d8 + 2
Anões **veteranos**	1d6 + 1

Líder do Grupo

d6	Líder
1	Anão **sacerdote**
2–4	Anão **nobre**
5–6	Anão **cavaleiro**

Um Despertar Psiônico

Eu realizei o ritual exatamente como o livro descreveu. Quando a magia transformou o cérebro do abolete em pó, eu inalei profundamente as sobras, e um ciclo quase infinito de anos começou a desenrolar diante dos meus olhos.

Eu vi um sol vermelho pairando no céu sobre uma terra desolada, onde as ruínas de um castelo afundaram lentamente em um mar de poeira.

Eu vi um império alienígena em um reino sem forma e prata desaparecer no piscar de olhos, seus escravos deixados para se defenderem sozinhos.

Senti a atração de uma força mais antiga que os deuses, que permaneceu abaixo da superfície da minha consciência, mas estava pronta para receber um novo discípulo.

Desde o dia do meu despertar senti uma presença no fundo da minha mente, algo que impulsiona para ser libertado enquanto eu me esforço para sufocá-lo. Ela cresce, mesmo quando a minha capacidade de mantê-lo em meu interior vacila. Chegará um dia em que minha mente não seja mais minha?

– Entrada no diário final de Garral Vidente-Longínqua, outrora em Forte da Vela, paradeiro atualmente desconhecido

Balthran Fúria-Interior

Aliados Especiais

d8	Aliado
1–4	1d4 anões **acólitos**
5	1d3 **elementais da terra**
6	1d4 **grifos** treinados
7	1d4 **azers**
8	1 anão **arcano**

Propósitos da Viagem

d6	Propósito
1	Caravana mercante
2	Busca de um inimigo específico
3	Patrulha para manter as estradas seguras
4	Entrega de resgate por membro do clã cativo
5	Fuga de um ataque à fortaleza
6	Missão diplomática

Circunstâncias Especiais

d4	Circunstância
1	Suspeitos de todos os intrusos
2	Carregando mensagem secreta
3	Perseguido pelo inimigo
4	Voltando para casa carregado de tesouros

Anões no Clã

As tabelas a seguir podem ser usadas para criar informações básicas sobre um clã de anões: o status atual do grupo, um traço ou um fato que distingue esse clã de outros e a vocação de um determinado membro do clã.

Posições do Clã

d6	Posição
1	**Próspero.** Clã ocupa fortaleza original, atualmente próspera
2	**Ascendente.** Fortaleza em expansão; dias de glória estão à frente
3	**Declinante.** População do clã estagnada ou decrescente
4	**Assediado.** Vitimado por ataques de goblinoides e dragões, intacto, mas severamente enfraquecido
5	**Dispersos.** Fortaleza recentemente perdida, muitas pessoas mortas, sobreviventes dispersos
6	**Refugiados.** Fortaleza perdida, sobreviventes ocupam um bairro ou ala em uma cidade humana

Traços Notáveis do Clã

d10	Traço
1	Fundador foi um dos maiores artesãos da história
2	O clã possui um poderoso artefato, como um *Machado dos Lordes Anões*
3	Clã conhecido por especialização em um ofício específico, como cervejarias ou ferraria de armaduras
4	O clã tem uma reputação sinistra, história causada pelo escândalo e marca de Abbathor
5	Clã militarista, conhecido por excelentes perícias de luta
6	Fortaleza incomum, como um castelo submarino, uma antiga fortaleza de gigante das nuvens ou uma cidade na superfície
7	Profecias indicam que o clã está destinado a desempenhar um papel fundamental na história
8	Clã herético rejeitou ensinamentos anões em favor de divindades humanas
9	Marca única ou maldição, tal qual, todos os membros do clã são carecas
10	O clã é conhecido por seus métodos malignos ou por um membro particularmente notável e ameaçador

Vocações do Clã

d20	Vocação
1	Armeiro
2	Ferreiro
3	Cervejeiro
4	Carpinteiro
5	Cozinheiro
6	Emissário
7	Agricultor
8	Caçador
9	Joalheiro
10	Pedreiro

d20	Vocação
11	Comerciante
12	Mensageiro
13	Minerador
14	Oleiro
15	Escoteiro
16	Escultor
17	Pastor
18	Guerreiro
19	Artilheiro
20	Tecelão

Anões no Mundo

As tabelas abaixo são projetadas para adicionar profundidade a um personagem anão, oferecendo possíveis razões pelas quais o personagem deixou o clã para uma vida de aventureiro e um conjunto de peculiaridades de personalidade feitas que são feitas sob medida para sensibilidade dos anões.

Ganchos de História para Aventureiros Anões

d6	Gancho
1	Você foi acusado de roubar um item de um colega artesão e reivindicá-lo como seu trabalho. Inocente ou culpado, você se tornou um exilado.
2	Seu desejo de viajar lhe levou a fugir de seus deveres como um artesão em favor de vagar pelo mundo. Seu clã não está satisfeito com esta escolha.
3	Você se separou do seu clã devido a um terremoto, uma invasão de escravos drow ou evento semelhante e espera voltar para casa.
4	Você foi designado para se tornar um comerciante pelos sacerdotes de Moradin e ainda não os perdoou por seu erro. Você deveria estar trabalhando numa forja, não vagando pelo mundo exterior!
5	Você é um espião, viajando incógnito para coletar informações para os anciões do clã.
6	Você luta para resistir à atração de Abbathor, mas não consegue conter isso. Melhor andar pelo mundo e saciar sua ganância por não-anões.

Peculiaridades dos Anões

d8	Peculiaridades
1	Chuva caindo dos céus! Isso sempre te surpreende.
2	Você tem um fascínio pelo oceano e seu caos.
3	Qualquer criatura maior que um humano deixa você nervoso.
4	Você prefere viajar com um guarda-sol ou item semelhante que coloque um abrigo reconfortante sobre sua cabeça.
5	Você prefere dormir durante o dia.
6	Você fala Comum ou qualquer outro idioma não-anão somente se for necessário.
7	Para você, o relaxamento é passar o dia em uma forja.
8	Você evita o contato com outros anões, pois desconfia dos que deixam suas fortalezas.

Tabelas dos Duergares

A maioria das tabelas nesta seção são versões temáticas de duergares das informações para anões que são apresentadas além das do *Livro do Jogador*.

Nas tabelas, um nome em negrito refere-se a um bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros*.

Incursores Duergares

Quando os duergares emergem do Subterrâneo, eles geralmente o fazem na forma de pequenos, mas perigosos, grupos de incursões. Use as tabelas a seguir para gerar um grupo de incursão duergar e alguns detalhes adicionais de sua situação. Role uma vez em cada linha da tabela Composição do Grupo e uma vez em cada tabela que a segue.

Composição do Grupo

Membros	Número Presente
Duergar	2d6 + 5
Duergar guarda pétreo	1d4 + 1
Duergar cavalgaranha	1d4
Corcelante macho	1d4

Líder do Grupo

d6	Líder
1	Duergar guarda pétreo
2–4	Duergar senhor da guerra
5–6	Duergar déspota

Aliados Especiais

d20	Aliados
1–3	1d4 corcelantes fêmeas
4–6	1d3 duergares marteladores
7	1 duergar mestre da mente
8	1d3 duergares gritadores
9–10	1d3 duergares lâminas da alma
11	1d6 duergares xarrorn
12	1d6 **diabos barbados** vinculado à serviços
13	2d4 **azers** aliados perversos
14	3d20 **goblins** escravizados
15	1d4 **elementais da terra** convocados
16	1d6 + 2 **gárgulas**
17	1d8 **cães infernais**
18	1 **monstro da ferrugem** treinado
19	1 **guardião do escudo** vinculado ao líder do grupo
20	1d4 **trolls** escravizados

Propósitos de Incursão

d6	Propósito
1–3	Coletando escravos
4	Perseguindo um inimigo específico
5	Patrulhando oportunidades de expansão
6	Em uma incursão por saque

Circunstâncias Especiais

d4	Circunstância
1	Ódio especial por anões, atacam-nos primeiro
2	Exilados, dispostos a barganhar
3	Carregados com saque de incursões, tentam fugir
4	Procuram fazer reféns por resgate

Duergares no Clã

As tabelas a seguir podem ser usadas para criar informações básicas sobre um clã de duergar em algum lugar do mundo: a posição atual do grupo e uma caracteristica ou um fato que diferencia esse clã dos demais.

Nomes de Clãs Duergares

d20	Nome	d20	Nome
1	Senhores das Cinzas	7	Comedor de Mente
2	Sangue de Batalha	8	Estalar de Pescoço
3	Punho da Destruição	9	Martelo de Minério
4	Senhor da Terra	10	Martelo de Runas
5	Domador do Fogo	11	Mestre do Trovão
6	Punhalada da Mente	12	Sob a Terra

Posições do Clã

d6	Posição
1	**Próspero.** Conquistou várias fortalezas anãs, domina uma região do Subterrâneo
2	**Ascendente.** Fortaleza em expansão
3	**Declinante.** Clã envelhecendo, população caindo
4	**Assediado.** Cercado por inimigos drows e illitides
5	**Dispersos.** Dilacerado por uma rebelião de escravos ou uma guerra civil
6	**Refugiados.** Derrotado por inimigos, poucos sobreviventes

Traços Notáveis do Clã

d12	Traço
1	Roubaram um poderoso artefato anão
2	Tem vínculos com muitos demônios ao serviço
3	Especialistas em construção de dispositivos mecânicos
4	Realizam comércio com a cidade de bronze
5	Notáveis por derrotar muitos anões
6	Conquistaram e ocuparam um enclave drow
7	São secretamente controlados por devoradores de mentes
8	Escravizaram uma colônia de trogloditas
9	Geraram híbridos com demônios
10	Conhecidos por sua extensa rede de espionagem na superfície
11	Mestres de psionismo
12	Dominados por uma convenção de bruxas

Duergares no Mundo

As tabelas abaixo são projetadas para adicionar profundidade a um personagem duergar, oferecendo possíveis razões pelas quais o personagem deixou o clã para a vida de um aventureiro e uma escolha de peculiaridades de personalidade que são feitas sob medida para duergar.

Ganchos de Histórias para Aventureiros Duergares

d6	Gancho
1	Você é um herege, atraído pela adoração de Moradin.
2	Após ser preso roubando, você escapou da prisão, mas não antes que a tortura o deixasse com uma cicatriz ou lesão duradoura.
3	Você foi escravizado por drows ou devoradores de mentes, mas escapou para a superfície.
4	Você procura apenas testar a si mesmo em batalha com monstros.
5	O lucro é tudo o que importa para você.
6	A melhor maneira de derrotar as pessoas da superfície é estudá-las em primeira mão.

Peculiaridades dos Duergares

d6	Peculiaridade
1	Uma personalidade separada em sua mente fornece conselhos e orientações para você.
2	Seu equipamento deve estar perfeitamente organizado, caso contrário, alguém irá sangrar.
3	Quando não há um teto sobre sua cabeça, você mantém os olhos no chão.
4	Você não fala a menos que seja absolutamente necessário.
5	O mundo exterior é uma caverna gigante e nada o convencerá do contrário.
6	Os humanos te fascinam e você coleciona bugigangas estranhas de sua cultura.

Capítulo 4: Gith e Suas Guerras Infindáveis

As histórias dos giths estão enraizadas em uma reviravolta cruel do destino cósmico. Inspirado pelo grande líder para quem a raça é nomeada, os giths levantaram-se para derrubar os devoradores de mentes que os mantinham em servidão. Mas depois que eles ganharam sua liberdade, duas facções entre os giths discordaram sobre que tipo de civilização eles iriam forjar. Esse desentendimento rapidamente se transformou em hostilidade aberta, e os dois grupos se distanciaram um do outro para perseguir seus planos separados. Eles permanecem inimigos amargos até os dias de hoje, cada lado disposto a lutar até a morte sempre que eles se cruzam.

Os githyankis foram motivados pela vingança e convencidos de que mereciam pegar o que quisessem dos mundos que viajavam. Saindo da cidade titânica de Tu'narath no Plano Astral, eles enviam saqueadores para saquear o Plano Material e outros mundos, trazendo tesouros e escravos de volta ao seu reino eterno. Ao mesmo tempo, eles caçam e matam devoradores de mentes sempre que possível, como recompensa pelo que os illitides fizeram a eles.

Os githzerais acreditavam que o caminho para uma civilização iluminada estava em reclusão, não em conflito. Sua dedicação aos princípios da ordem é tão forte que eles podem manipular as coisas do caos e usá-las para seu benefício; Assim, eles construíram uma fortaleza para si no plano do Limbo que é virtualmente impermeável. Embora os githzerais sejam pacifistas por natureza, eles compartilham o ódio racial dos githyankis por devoradores de mentes e, de tempos em tempos, enviam esquadrões para destruir postos avançados dos illitides.

Se as duas raças se unissem contra os illitides, uma força combinada de giths poderia conseguir pesar a balança a seu favor. Mas enquanto os githyankis e os githzerais cortarem as gargantas uns dos outros, seu objetivo de vitória final sobre seu inimigo comum original provavelmente permanecerá inalcançável.

Githyankis

Desde que ganharam a liberdade dos devoradores de mentes, os githyankis se tornaram invasores e destruidores corruptos sob o governo de sua temível rainha-lich Vlaakith. Eles moram no Plano Astral na cidade de Tu'narath, uma metrópole construída sobre o cadáver de uma divindade.

Vlaakith comanda a lealdade dos githyankis de sua fortaleza pessoal, Susurrus, também chamada de Palácio dos Murmúrios, que fica no fundo da cidade flutuante. Ela senta em seu Trono de Ossos, um poderoso artefato alimentado pelos intelectos de devoradores de mentes e cérebros anciões que foram derrotados por seus seguidores. Ele é feito de crânios e extremidades de devoradores de mentes, e a almofada em que ela se senta é feita de couro produzido a partir dos restos curados de um cérebro ancião. Uma grande estátua de Gith, um monumento de obsidiana de mais de 30 metros de altura, fica ao lado do palácio.

Imagine que você não tem nenhum conceito de família. Você é constantemente informado de que outras raças são inferiores e que somente a fé na Rainha Reverenciada preserva o seu povo dos githzerais traidores e dos illitides que comedores de cérebro. Você passa por anos de trabalho árduo e estudo e, em seguida, embarca em uma perigosa caça aos illitides. Seu fracasso significa a morte, mas se você tiver sucesso, você é levado ao Astral, onde você é recebido em uma sociedade de pessoas como você.

Eu vou dizer isso em respeito à Vlaakith: ela sabe como construir fanáticos. Mas, infelizmente, os fanáticos são bons para nada de consequência duradoura.

A Rainha Reverenciada

MATAR EM SEU NOME É O NOSSO MAIOR SERVIÇO. MORRER *em seu nome é o nosso último ato de reverência.*

— Meldavh, cavaleiro githyanki

Vlaakith está no centro de tudo a respeito dos githyankis. Ela é sua governante em todas as esferas de atividade e, como tal, exige e recebe obediência total.

Durante a guerra com os illitides, Vlaakith incitou Gith a procurar aliados entre os planos e, em particular, aconselhou-a a procurar conselho com Tiamat. Gith concordou em se aventurar nos Nove Infernos para forjar uma aliança com a Rainha dos Dragões. Ele não retornou. Em vez disso, o grande dragão vermelho Ephelomon trouxe noticias para Gith: Tiamat tinha prometido muitos de seus servos dragão vermelho para a causa de Gith. Eles se absteriam de atacar Gith e forneceriam apoio contra os illitides e proteção para os postos avançados de Gith no Plano Material. Em troca, alguns jovens dragões selecionados serviriam ao lado de Gith por um tempo, para fins conhecidos apenas por Tiamat. Ephelomon também proclamou que Vlaakith deveria governar em lugar de Gith até que ele retornasse.

Depois que Gith derrubou os devoradores de mentes e os seguidores de Zerthimon começaram a emergir como uma ameaça à preeminência de Gith, Vlaakith desempenhou um papel crítico em assegurar que os githyankis sob seu governo fossem protegidos de um ataque imediato e direto de seus parentes. Usando seu domínio da magia arcana, ela ajudou os githyankis a estabelecerem uma fortaleza permanente no Plano Astral. De lá, ela começou a fazer planos para atacar os odiados devoradores de mentes e os githzerais traidores.

A Grande Proclamação

Vlaakith consolidou sua posição como a suprema governante dos githyankis com uma grande proclamação que definiu a missão abrangente dos githyankis. Eles haviam sido criados e treinados para a guerra por seus antigos mestres e nunca conheceram outra coisa senão uma existência marcial. Eles precisavam de um propósito claro e um comandante vigoroso para estimulá-los, e Vlaakith forneceu os dois.

Vlaakith decretou que, tendo derrotado os devoradores de mentes, os githyankis tomariam o lugar dos illitides como soberanos do Plano Material. Os muitos mundos do Plano Material seriam os jardins do githyankis, privilegiados para colher o que bem entendessem. O Plano Astral seria o seu dominio de origem, porque nesse reino intemporal eles poderiam ignorar a necessidade de comida, água e outras preocupações mundanas que assolam as raças menores.

Vlaakith também proclamou que os githyankis, que se mostraram habilidosos em batalha, ascenderiam a um paraíso ainda maior. Uma longa vida de serviço levaria a qualquer githyanki uma jornada para as delícias ilimitadas de sua corte mais íntima — o reino maravilhoso que Gith descobriu em suas jornadas, e onde ela aguarda aqueles que se provaram dignos.

A Verdade Amarga

Desde que Vlaakith fez essa promessa ao seu povo, ela chamou muitos dos mais formidáveis guerreiros githyankis para sua recompensa. No ponto culminante de uma grande cerimônia que supostamente os prepara para sua jornada até onde Gith espera, os suplicantes entram em seu santuário interior e nunca mais são vistos.

Na verdade, em vez de mandá-los para o paraíso, Vlaakith drena suas almas e absorve suas forças, ganhando mais poder a cada "ascensão". Seu conhecimento de magia arcana é igual ao de um conclave de arquimagos, enquanto sua habilidade de combate combina com os talentos combinados de centenas de mestres de espada.

Talvez a promessa da rainha-lich não seja uma invenção completa, mas nenhum outro pode dizer com certeza. Se Vlaakith sabe de mais alguma coisa, ela tomou medidas drásticas para manter em segredo. Alguns sábios e conjuradores tentaram descobrir a verdade sobre o destino de Gith usando magia arcana, apenas para serem vítimas de uma maldição bizarra que os transformaram em criaturas sem forma conhecidas como allips.

Todas as tentativas de descobrir sobre Gith através da magia divina retornam um silêncio total. Aqueles que tentam experimentar uma sensação estranha, como se suas mentes estivessem oscilando à beira de um grande abismo, um que abranja o tempo, o espaço e a memória.

Nascido Para Servir

SOB OS ILLITIDES, NÓS E OS GITHYANKIS LUTAMOS E *morremos através de mil mundos por mestres implacáveis. Sob Vlaakith, nossos parentes lutam e morrem em mil mundos por um mestre implacável. E eles chamam isso de liberação?*

— Adaka Mão Caida, monge githzerai

Desde o nascimento, os githyankis são condicionados a lutar e morrer por sua rainha. As crianças suportam uma educação brutal que constantemente prega a devoção a Vlaakith. Cada um dos assentamentos fortificados onde jovens githyankis são criados e treinados é uma combinação de academia militar e sede de culto.

Apenas os Melhores Sobrevivem

Os githyankis criam seus filhotes em creches escondidas que eles constroem em lugares longínquos no Plano Material. Tais medidas são necessárias porque o nascimento e o crescimento são impossíveis no Plano Astral, cujos ocupantes não envelhecem. Os superintendentes adultos nesses lugares treinam jovens githyankis para aproveitar suas habilidades físicas e psíquicas.

Os githyankis chocam de ovos. Cada recém-nascido entra no mundo ao lado de outros ovos deliberadamente colocados de modo que todos choquem ao mesmo tempo. Como os adultos githyankis devem retornar ao Plano Astral para evitar o envelhecimento de forma significativa, a lista de instrutores muda continuamente, sem que nenhum adulto fique mais do que alguns meses e nenhum deles retorna para um segundo período.

A instrução que o jovem githyanki sofre é implacável e impiedosa. Conforme uma safra de jovens cresce, mais e mais é exigido de cada aluno, e as penalidades por não se manterem se tornam mais e mais severas. Nos estágios iniciais, a prática de combate dura apenas até que uma ferida seja marcada. Mais tarde, perto do final do treinamento, um exercício do mesmo tipo pode ser uma luta até a morte — a melhor maneira de eliminar todos aqueles que não atendem aos padrões de Vlaakith. Para os githyankis, é melhor que um fraco morra em treinamento do que empreender uma missão e colocar em perigo um bando de guerra.

Teste Final de Lealdade

No momento em que um grupo de githyankis atinge a maioridade, eles ouvem anos de histórias de Vlaakith e seus guerreiros imortais residindo no vazio prateado. Os jovens são informados de que estão prestes a entrar no reino da rainha, cada um deles destinado a ocupar um lugar especial na sociedade. Suas habilidades provaram que são dignas, e agora apenas sua lealdade à Rainha Reverenciada continua a ser determinada.

Como seu último teste, um grupo de githyankis entrando na idade adulta deve matar um devorador de mentes como um rito sagrado de passagem antes que eles possam se juntar a seu povo no Plano Astral. Quando os vencedores entram em Tu'narath pela primeira vez, eles levam a recompensa de sua caça diretamente para Vlaakith. Ela aceita o presente e entoa um canto ritual que marca a indução dos jovens na sociedade githyanki.

O Dilema de Vlaakith

Longe se vão os dias em que a raça estava totalmente enredada no conflito. Quando os githyankis se estabeleceram em Tu'narath e fixaram residência no Plano Astral, eles não precisavam mais lutar constantemente pela sobrevivência, e nesse aspecto as vidas de todos os githyankis se tornaram mais fáceis.

A missão estabelecida por Vlaakith em sua grande proclamação permanece da maior importância. Sua regra permanece absoluta, em parte porque ela não sofre concorrência ou pontos de vista divergentes. E seu regime não está em perigo, mas para um estrangeiro em Tu'narath pode parecer que o lugar está em declínio.

De fato, de certo modo, os githyankis são vítimas de seu próprio sucesso. Depois de séculos organizando ataques lucrativos em todo o multiverso, o povo de Tu'narath se tornou mimado e decadente. Vlaakith ainda pode convocar seu povo para a ação, e quando ela

Um lâmina de prata em movimento é uma coisa fluída, tanto como uma arma da mente quanto como um pedaço de metal na mão.

faz isso, eles a obedecem voluntariamente. Mas quando eles não estão ocupados, muitos dos cidadãos da cidade gastam seu tempo em atividades autoindulgentes.

Apesar de toda a sua aparente invencibilidade, Vlaakith se encontra em uma situação embaraçosa que — em sua mente paranoica — não tem uma solução fácil. Se ela mantém seu povo ocupado com mais frequência, ordenando um aumento nos ataques, ela arrisca seus melhores guerreiros e saqueadores se tornando experientes e poderosos o suficiente para desafiar seu governo. Além disso, se ela enviar muitos grupos de invasores ao mesmo tempo, a segurança de Tu'narath pode ser comprometida. Assim, ela resolve o problema não lidando com isso diretamente, mas tentando encorajar seus seguidores indolentes a encontrar um propósito em atividades significativas que não envolvam saques e assassinatos. Ela nem sempre é bem-sucedida nesse esforço.

Saqueadores Impiedosos

Quando Vlaakith decreta que outro ataque githyanki está prestes a acontecer, Tu'narath ganha vida com antecipação. Os cavaleiros e outros soldados selecionados para a missão consideram um grande privilégio. Todos os atacantes fazem o seu melhor para homenagear Vlaakith, atacando indiscriminadamente suas criaturas, matando seus alvos, pegando todos os tesouros que quiserem, e deixando a destruição em seu rastro.

Quando um dos navios astrais dos githyankis retorna para casa depois de um ataque, ele é carregado com os despojos da incursão. Vlaakith não faz exigências específicas, mas permite que cada indivíduo tenha liberdade de escolha no que eles trazem de volta. Alguns podem procurar especiarias e ervas exóticas, enquanto outros pilham para encontrar pergaminhos ou tomos de conhecimento. Como resultado, Tu'narath é desordenado (se não estiver lotado) por uma variedade quase infinita de objetos que os githyankis piratearam de outros planos, variando em tamanho, desde enormes edifícios até as menores peças de joias requintadas.

Diletantes Indolentes

Como uma raça criada e moldada pelos devoradores de mentes para uma vida de luta, os githyankis nunca souberam de nada enquanto eram escravizados. Agora que eles não estão constantemente em guerra, manter seu povo ocupado é talvez o maior desafio que Vlaakith enfrenta.

Quando os githyankis não estão em ataques ou outras missões para Vlaakith, eles desfrutam de uma existência lânguida em Tu'narath. Como o tempo não passa no Plano Astral, os githyankis não precisam trabalhar por comida ou água. Para manter suas mentes afiadas, Vlaakith os ordena a buscar uma variedade de artes e estudos. Ela organiza regularmente concursos, torneios e outros julgamentos para manter seus servos envolvidos em atividades intencionais, mas a atração de tais diversões desaparece após um breve período. A maioria dos cidadãos de Tu'narath, quando não foram chamados para o dever em uma incursão ou para alguma outra missão, entrega-se a si mesmos da maneira que acharem melhor.

Os githyankis, com uma quantidade infinita de tempo em suas mãos, anseiam por novidade. Eles esperam que todos os ataques retornem para fornecer novas formas de entretenimento. Essa preocupação com a novidade está no centro oco da cultura githyanki. Eles se interessam em criar arte, mas nunca a dominam. Eles estão entre os tesouros extraídos de inúmeros mundos, mas nunca são realmente agradecidos por eles. Os githyankis voam de um tema para outro, de um ofício para outro, nunca se contentando com um esforço por muito tempo. Tu'narath está repleta de esculturas semiconstruidas, afrescos parcialmente concluídos e outras obras inacabadas de todos os tipos. Os githyankis simplesmente abandonam os projetos pessoais que os suportam, e todo esforço que empreendem termina dessa maneira.

Uma Lâmina Mantida Afiada

Apesar do estilo de vida decadente que os githyanki se encontram, eles permanecem em forma para a luta. Todos são obrigados a participar de exercícios de armas e combate, que servem como um breve alívio do seu tédio.

Vlaakith, claro, está no topo da hierarquia militar githyanki. Sob ela servem os comandantes supremos, cada um dos quais supervisiona um regimento de mil guerreiros githyankis. Dez kith'rak, cada um responsável por uma companhia de cem, respondem a um comandante. Cada kith'rak, por sua vez, comanda dez sarths, cada um dos quais lidera um grupo de dez guerreiros. Um lider de guerra githyanki mantém essa posição em tempos de paz, cuidando de seus subordinados e mantendo sua disciplina e treinamento de combate.

Cavaleiros: Uma Casta à Parte

Eu sou sua vontade manifestada.
Eu sou sua espada desembainhada.
Eu sou um mestre dos dragões.
Eu sou o destino de todos os mundos.
Eu sou um cavaleiro Vlaakith.
Que para sempre ela possa reinar.

— Hino de batalha dos cavaleiros githyankis

Os cavaleiros githyankis são guerreiros, conjuradores e batedores de habilidades excepcionais dedicados ao serviço inabalável de Vlaakith. Cavaleiros se reportam diretamente à rainha e não fazem parte da hierarquia militar. O pessoal para qualquer missão importante inclui pelo menos um cavaleiro, e toda fortaleza githyanki ou posto avançado através do multiverso é administrada por pelo menos um cavaleiro em residência. Os cavaleiros são selecionados por seus papéis com base em seu potencial marcial e psiônico, e os jovens githyankis que passam pela prova são colocados em serviço logo após entrarem em Tu'narath pela primeira vez.

Cavaleiros estão sempre envolvidos em decisões importantes, e é proibido manter segredos deles. Eles atuam como comissários e executores da vontade de Vlaakith. Eles são o equivalente aproximado de figuras

Os Espólios da Guerra

As armas e armaduras individuais de um githyanki são ornamentadas e decoradas com troféus adquiridos em ataques. Com cada nova vitória, um guerreiro leva para casa um símbolo para servir como uma lembrança. Qualquer coisa pode atingir a imaginação de um githyanki, desde uma joia tirada do punho da espada de um oponente caído, até bandeiras coloridas tiradas de um castelo saqueado que, preservado pela natureza intemporal do Plano Astral, mantém sua tonalidade vibrante original por séculos. Quanto mais barulhento e ostensivo for o sinal de ataque, maior a probabilidade de ser admirado pelos colegas guerreiros.

religiosas na cultura githyanki, embora os githyankis não possuam sacerdotes ou clérigos de ordem normal.

Dois aspectos de sua natureza colocam os cavaleiros à parte de outros githyankis. Cada cavaleiro empunha uma espada grande de prata que concede poderes especiais ao seu dono, e os cavaleiros estão entre os poucos githyankis que não só podem viajar psiônicamente entre planos, mas também podem levar aliados junto com eles. Os cavaleiros frequentemente saem em viagem planar sobre as costas dos dragões vermelhos, que servem os githyankis como aliados desde o seu tempo de escravidão sob domínio dos devoradores de mentes.

Lâminas Prateadas

As primeiras lâminas prateadas foram criadas há eternos anos atrás, quando os giths ainda eram uma única raça, por aqueles que se tornariam os primeiros cavaleiros githyankis. Uma lâmina prateada, que funciona como uma espada grande +3, é um condutor através do qual seu portador pode atacar um inimigo física e psiquicamente. A arma é particularmente eficaz no Plano Astral contra qualquer viajante que esteja vinculado ao seu corpo físico por um cordão prateado — um ataque contra tal inimigo tem a chance de cortar o cordão prateado, causando morte instantânea.

Cavaleiros e suas lâminas prateadas são inseparáveis, e um cavaleiro lutará até a morte para evitar a perda de sua arma. Se uma lâmina prateada cair nas posses de alguém que não seja um githyanki, Vlaakith envia um esquadrão de cavaleiros de Tu'narath para destruir o malfeitor e recuperar a arma.

Corcelantes Dragões

A relação entre os githyankis e os dragões vermelhos permaneceu basicamente inalterada desde os tempos antigos. Sob os termos da aliança com Tiamat, um pequeno grupo de dragões serve como defensores e montarias para cavaleiros e outros githyankis de alto escalão. Os dragões permanecem acima da política githyanki. Eles obedecem às

Item Mágico: Espada Grande de Prata

Arma (espada grande), lendário (requer sintonização por uma criatura que tenha habilidade psiônica)

Esta arma mágica concede +3 de bônus para ataques e danos feitos com ela. Enquanto você segura a espada, você tem vantagem nos testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma, você está imune a ser enfeitiçado, e você tem resistência a danos psíquicos. Além disso, se você obtiver um acerto crítico que atinja o corpo astral de uma criatura, você pode cortar o cordão de prata que prende o alvo ao seu corpo material, em vez de causar dano.

ordens de seus cavaleiros e cumprem seus termos de serviço sem oferecer opiniões ou conselhos.

Os dragões vermelhos normalmente servem aos githyankis durante seus anos mais jovens. Uma vez que um dragão atinge a idade adulta, ele é descartado e substituído por um dragão mais jovem, levando consigo o que ele acumulou nos ataques.

Como os dragões não envelhecem enquanto estão no Plano Astral, eles não crescem em tamanho ou capacidade. Para se tornarem mais fortes e mais ricos, eles preferem gastar tanto tempo quanto possível envolvidos em incursões no Plano Material ou em outros reinos. O mais desejado dever de todos para um dragão é ser encarregado de guardar um berçário githyanki no Plano Material, uma colocação que poderia durar anos. Não apenas recebe tesouros como compensação, como o dragão envelhece normalmente enquanto completa seu serviço, de modo que alcança a idade adulta mais cedo do que os defensores dragões que estão estacionados em Tu'narath.

Os dragões que estão destinados a servir os githyankis consideram sua tarefa irritante, mas não são hostis. Eles se ressentem de seus mestres, mas as promessas de saques os deixam ansiosos para participar de incursões. Como parte do pacto com Tiamat, os githyankis são proibidos de usar psionismo ou magia para obrigar as ações de seus aliados dragões ou ler suas mentes. Um dragão permanece um aliado fiel enquanto seus cavaleiros e tratadores o tratarem com respeito e tiverem muitas oportunidades para pilhagens.

Terror dos Céus

Nós elogiamos pelor quando percebemos que as formas acima de nós não eram dragões. Nós o amaldiçoamos quando vimos que eram as aeronaves dos githyankis.

— Lorde Kedrek Thoroden, Marechal do Poderio Oriental

Durante a grande guerra entre os devoradores de mentes e os giths, uma das maiores realizações dos githyankis foi a descoberta da magia que os devoradores de mentes usavam para produzir e impulsionar as embarcações voadoras que os illitides costumavam viajar entre os mundos.

Agora, os githyanki vasculham os mundos do Plano Material em suas versões dessas naves. Suas aeronaves astrais são ideais para transportar tropas e os espólios de seus ataques. A magia de adivinhação de seus magos procura grandes tesouros. Sob a orientação de Vlaakith, os líderes supremos organizam grupos incursores e os despacham para retornar com os despojos da guerra.

Os githyanki atacam de suas aeronaves do alto dos céus na calada da noite, ganhando uma vantagem instantânea, já que as comunidades na superfície raramente oferecem fortes defesas contra os ataques

aéreos. Os dragões vermelhos montados por cavaleiros acompanham as embarcações, servindo como batedores e tropas de choque para pavimentar o caminho para os guerreiros githyankis descerem em massa.

Na batalha, os githyankis usam táticas móveis combinando psionismo e magia para devastar seus inimigos. Eles atingem duramente, incendiando prédios e matando tudo em seu caminho, para fomentar um pânico entre suas vitimas, o que prejudica qualquer esperança de uma defesa organizada.

Como os githyankis atacam para saquear em vez de conquistar, os atacantes permanecem por mais de algumas horas sobre seu alvo. Ao amanhecer, os atacantes se foram, propositalmente deixando para trás sobreviventes suficientes para reconstruir a comunidade arruinada — para que os githyankis possam visitar o local anos ou décadas depois e colocá-lo abaixo novamente.

O Leme

Para habilitá-los a atravessar os céus e viajar entre os planos, cada nave githyanki é alimentada por um leme, um dispositivo mágico na forma de um assento semelhante a um trono que converte energia psiquica em força motriz.

O Alfabeto Gith

Os giths usam uma linguagem escrita composta de símbolos alfabéticos dispostos em grupos circulares chamados tir'su. Cada "raio" na roda corresponde a uma letra do alfabeto. Cada grupo de caracteres representa uma única palavra e vários tir'su se conectam para formar frases e sentenças.

Os githyankis e githzerais falam Gith, mas cada raça tem um dialeto e um sotaque distinto. Da mesma forma, as duas raças de giths diferenciam sua linguagem pela forma como a escrevem. Os githyankis escreve um tir'su no sentido horário, começando no topo. Os githzerais usam os mesmos símbolos de letras, mas escrevem os tir'su no sentido anti-horário, começando de baixo.

Um gish, um githyanki que se destaca tanto como um guerreiro quanto um conjurador, geralmente ocupa o leme. Um gish usa sua combinação de habilidades para pilotar a nave e também participar da inevitável batalha que a embarcação aguarda no final de sua viagem. O restante da tripulação de uma nave é composta por guerreiros que administram as armas da nave e servem como vigias.

Esquife Astral

Um esquife astral é operado por uma tripulação de três pessoas e transporta até uma dúzia de passageiros. Os githyankis empregam essa pequena embarcação de 9 metros de comprimento e 3 metros de largura para patrulhar o Plano Astral e para ataques rápidos em busca de objetos específicos no Plano Material. Um esquife tem uma velocidade máxima de 24 quilômetros por hora. Não possui armas além daquelas transportadas por seus passageiros e possui uma quantidade limitada de espaço de armazenamento.

Brigada Astral

A brigada astral é a embarcação militar githyanki padrão. Requer uma tripulação de cinco pessoas e pode transportar até sessenta passageiros. Uma brigada tem 27 metros de comprimento e 9 metros de largura, com dois niveis abaixo do convés para quartos e espaço de armazenamento. É equipado com duas balistas, cada uma operada por um par de tripulantes, e tem uma velocidade máxima de 20 quilômetros por hora.

Corsário Planar

A maior das naves githyanki, o corsário planar serve como uma sede móvel durante um grande ataque aos inimigos dos githyankis. Precisa de uma tripulação de dez pessoas e pode transportar mais de cem passageiros. Um corsário planar pode viajar até 20 quilômetros por hora. Tem 12 metros de largura e 36 metros de comprimento, com dois niveis abaixo do convés, e está equipado com três balistas e uma catapulta.

Eu fui a Tu'narath. Um paraíso para o githyanki não é isso. Sua apatia e frustração se manifestam como um nevoeiro visível, que só desaparece quando os githyanki estão prontos para a guerra.

Tu'narath

ELES CHAMAM ISSO DE CIDADE DA MORTE. EU IRIA *ridicularizar uma desculpa tão cansada para um nome, mas se isso se encaixa, quem sou eu para argumentar?*

— Gimble, bardo gnomo

Quando os githyankis fugiram dos illitides, Vlaakith levou-os para a segurança no Plano Astral dentro do cadáver flutuante de uma divindade de seis braços. O corpo deste ser há muito tempo calcificado em uma grande laje de rocha, sua metade inferior esmagada por algum desastre ancestral. Um rastro de destroços, algumas das pedras maiores que um castelo, se estende da extremidade inferior do cadáver.

A cidade de Tu'narath é construída sobre a parte superior do corpo do cadáver, com um distrito central na área correspondente ao seu tórax e distritos ancilares irradiando para fora ao longo de seus seis braços estendidos e em direção à sua cabeça. Apesar da destruição parcial do corpo, o tremor ocasional que ecoa através de sua massa rochosa sugere que alguma centelha de vida ainda pode permanecer profundamente em seu interior.

Qualquer um que visite a cidade o faz a mando dos githyankis ou furtivamente. Felizmente para aqueles que tentam entrar clandestinamente, o local é imenso o suficiente para que um pequeno grupo possa se infiltrar com relativa facilidade.

Se visitantes não convidados chegarem abertamente, eles podem esperar uma recepção afiada das naves de patrulha githyanki. Se isso não for suficiente para levá-los a dar nos calcanhares, o chamado fica para um esquadrão de cavaleiros montados em dragões.

As Ruas de Tu'narath

Tu'narath é uma confusão de ruas tortuosas que correm entre edifícios e outras estruturas que são arrancadas do mundo de outros planos. Muitos invasores githyankis têm uma obsessão particular pela arquitetura, que eles satisfazem ao capturar prédios do Plano Material e outros locais e realocá-los em Tu'narath.

Muitas vezes, esses prêmios não permanecem intactos por muito tempo. Quando os moradores ficam entediados ou se encontram no clima de devassidão, a propensão natural para a violência dos githyankis se manifestando em forma de uma grande briga ou celebração selvagem que causa sérios danos ao ambiente. Quando uma estrutura serviu ao seu propósito e não lhes é mais útil (ou reconhecível), os githyankis rasgam os destroços de seu local de descanso e os jogam em uma pilha de lixo ou o arremessam ao mar astral, para eventualmente serem substituídos por um novo espécime.

No entanto, a cidade tem um grande número de estruturas permanentes e um sistema de distritos em que determinadas funções ou atividades estão concentradas.

Distrito da Rainha. O Susurrus, a fortaleza da rainha, é protegido por grossas paredes de obsidiana. Apenas um portão leva a ele, localizado em um caminho que passa sob a estátua de Gith. Além da estátua, o caminho se torna um labirinto confuso projetado para impedir que invasores ou visitantes tenham acesso à rainha. A sala do trono de Vlaakith, um salão gigantesco sustentado por pilares de obsidiana, fica no centro do labirinto. Guardado por dois dragões vermelhos, Vlaakith senta em seu Trono de Ossos e mantém a corte sobre seus suplicantes.

Distrito de Glathk. Um campo lamacento que se estende até onde os olhos podem ver é o equivalente de um campo de trabalho githyanki. O distrito glathk, batizado em homenagem à palavra gith para "fazendeiro" — um termo de escárnio — é onde os githyankis são levados quando violam as regras da sociedade. As punições são não-letais e geralmente não envolvem danos físicos. Em vez disso, os infratores são forçados a submeter-se à mesmice entorpecente de realizar uma tarefa interminavelmente — um destino que, para alguns, pode parecer pior do que a morte. Por exemplo, um guerreiro pode ser isolado aqui por causa do exercício de armas, sentenciado a uma pena de prisão e acusado de mover pilhas de lama de um a um do campo para o outro. Em outro lugar, um pelotão de guerreiros fica em alerta por um tempo indeterminado, após o fracasso em manter as formações adequadas durante os treinos.

Os encarcerados aqui raramente são supervisionados de perto, mas cavaleiros patrulham a área regularmente.

Distrito dos Rejeitos. Os githyankis dispõem de pilhagem para a qual não têm utilidade em um espaço na superfície externa de Tu'narath reservado para o propósito. Tais itens podem variar de troféus e tesouros a prisioneiros de outras raças que foram libertados e deixados para se defenderem sozinhos. Os poucos githyankis que moram aqui mantêm uma aparência de ordem em meio aos destroços ao categorizar os objetos naufragados, facilitando a localização de outros objetos relacionados a seus interesses pessoais por outros githyankis.

Criaturas procurando se infiltrar em Tu'narath tiveram sucesso em usar este lugar como base, já que os guerreiros e cavaleiros raramente patrulham, e vários grupos de cativos libertos — humanos, elfos, hobgoblins e outros tipos — fazem daqui suas residências.

Distritos Militares. Soldados e oficiais ocupam várias áreas ao redor da cidade, a maioria dos quais contém obras defensivas e arsenais. Os githyankis também mantêm quartéis que servem como pontos de reunião antes dos ataques. Todos os githyankis são obrigados a se reportar a um desses distritos regularmente para prática de arma. Os não-githyankis que se aventuram

Tu'narath em Resumo

Aqui estão alguns detalhes importantes de Tu'narath.

População. Cerca de cem mil pessoas moram em Tu'narath. A grande maioria é githyanki, mas os visitantes de outros planos não são incomuns. Indivíduos que vêm para lidar com os githyankis residem aqui. Os residentes também incluem cativos que os githyankis fizeram em ataques.

Lei e Ordem. Guerreiros patrulham as ruas em esquifes astrais para manter a paz. Os githyankis que causam conflitos injustificados são disciplinados, mas tal punição raramente é letal. Qualquer visitante que cause tumulto, no entanto, provavelmente será morto no local, a menos que Vlaakith tenha especificamente proibido tal ação.

Estalagens. Tu'narath não tem tabernas ou estalagens no sentido tradicional. Os githyankis esperam que os visitantes esculpam suas próprias acomodações; eles podem escolher entre qualquer número de estruturas abandonadas. Como alternativa, uma pequena trupe de modificadores renegados mantém uma cidadela em ruínas chamada Casa de Ferro, que tem quartos para alugar. Os visitantes podem pagar com bugigangas interessantes de todos os planos.

Mercados. Não há mercados organizados em Tu'narath. Os githyankis não oferecem mercadorias para venda aos visitantes, e não compram itens oferecidos a eles — eles simplesmente pegam o que querem.

nessas áreas são atacados à vista, a menos que sejam acompanhados a um cavaleiro que possa atestar por eles.

Distrito de Mlar. Esta área não passa de um distrito de artesãos. Os githyankis envolvidos em distrações que envolvem arte ou criação se reúnem aqui, tanto para compartilhar suas perícias quanto para exibir seus produtos. Os forasteiros podem atravessar o distrito se apropriadamente disfarçados; os githyankis trazem artesãos capturados para fornecer discernimento e tutela, mas raramente os vigiam de perto. Afinal, eles têm pouca chance de escapar da cidade.

Estaleiros. Os githyankis armazenam e mantêm suas embarcações em docas e afloramentos que ficam ao lado dos distritos militares. Aqueles que são designados para a manutenção das embarcações possuem uma posição elevada e podem considerar seu trabalho como parte de seu serviço militar. Os guerreiros githyankis fornecem trabalho conforme necessário.

Cavernas do Dragão. O corpo inferior despedaçado do deus morto contêm uma abundância de cavernas e fissuras naturais. Cada um dos dragões vermelhos que servem aos githyankis tem um covil dentro desta região, guardando ociosamente seu tesouro até que seja chamado para servir. Ninguém jamais mapeou com sucesso as estranhas passagens e túneis, e uma variedade de catadores, predadores astrais e outras criaturas fazem seus covis aqui, alguns deles provavelmente datando do tempo antes da chegada dos githyankis. Os moradores de Tu'narath normalmente não passam tempo nas cavernas, exceto quando necessário para cuidar dos dragões. Ocasionalmente, um githyanki almejando uma nova experiência pode se aventurar nessa área para um descanso do tédio. Aqueles que não retornam, pode-se presumir, encontraram o que procuravam.

Rumores persistem em uma enorme masmorra que fica além das cavernas, uma fortaleza escondida ocupada por um poderoso semideus que afirmava que Aquele no Vazio era seu lar antes que os githyankis o ocupassem. Círculos de Magos Vermelhos da terra de Thay em Faerûn, acompanhados por cavaleiros githyankis, se aventuraram nesta área nos últimos anos. Supostamente, os Thayanos surgiram uma vez com um enorme recipiente de adamantino que retumbou e estremeceu, como se fosse a batida de um coração monstruoso.

Comunidades de Sobreviventes

Como convém a uma sociedade de conquistadores, os githyankis não se importam com as vítimas de seus ataques. Eles tiram vidas para afirmar seu domínio, não por raiva ou porque se sentem ameaçados. De vez em quando, em vez de matar todos que encontram em um ataque, eles trazem cativos para Tu'narath por vários motivos.

Os githyankis tratam os prisioneiros com o mesmo desapego e desprezo que demonstram aos que matam. Quando cativos não são mais úteis, seus mestres podem acabar com suas vidas, ou simplesmente deixar de se importar com seus pertences e deixar as criaturas se defenderem sozinhos.

Os mais resistentes e evasivos desses povos chegam ao Distrito dos Rejeitos, onde podem se refugiar das ameaças que os enfrentam em outras partes da cidade e viver em relativa obscuridade. Os githyankis não se importam com o que acontece nessas comunidades de sobreviventes, a menos que uma ruptura se torne séria o suficiente para atrair sua atenção. Um grupo de aspirantes a infiltração poderia entrar em Tu'narath furtivamente pelo distrito e misturar-se a uma comunidade de sobreviventes.

Githzerai

Os githzerais nasceram como uma raça no final da revolta sangrenta e genocida dos giths contra os devoradores de mentes. Um gith chamado Zerthimon, que conquistou seguidores significativos durante o conflito, desafiou os planos de Gith e sua liderança. Gith era maligna, proclamou a recém-chegada, e ela levaria o povo à escuridão e à tirania, não muito diferente da imposta pelos illitides.

Assim, tão logo os giths derrotaram seus inimigos jurados, eles mergulharam em uma amarga guerra civil. No conflito que se seguiu, Zerthimon foi morto e seus seguidores, nomeando-se githzerais, transferiram sua civilização para o plano do Limbo.

Hoje, sob a liderança do Grande Githzerai, Zaerith Menyar-Ag-Gith, os githzerais continuam firmes contra os githyankis, assim como se vingam dos devoradores de mentes. Através de incursões no Plano Material e outros reinos, eles fornecem forte oposição aos planos de seus inimigos para a dominação do mundo.

Ordem em um Mar de Caos

Nós githzerais ansiamos por desafios, para que assim *que Zerthimon retornar, ele nos encontre prontos. Assim, viajamos para o vociferante Limbo e lá fazemos nosso novo lar.*

— Ensinamentos de Menyar-Ag

Como filósofos de mente forte e ascéticos rigorosos, os githzerais perseguem vidas de ordem rígida. Sua sociedade se concentra em aumentar o potencial da mente através da meditação, educação e testes físicos. Os mais talentosos dentre eles são exemplares dos princípios monásticos dos githzerais, mas mesmo aqueles que realizam tarefas mundanas em uma comunidade têm uma medida significativa da mesma fortaleza mental.

Viver na turbulenta agitação do Limbo exige que todos os githzerais aproveitem o poder do pensamento para neutralizar e manter sob controle o caos do plano. Se eles não fossem implacáveis nesse esforço, as marés do Limbo os esmagariam e destruiriam.

Os githzerais possuem uma unidade de propósito que vem de sua reverência por seus grandes heróis e seu desejo de imitar as virtudes dessas figuras em suas vidas cotidianas.

Menyar-Ag, o Grande Githzerai

Menyar-Ag levou os githzerais ao Limbo, no auge do conflito entre Gith e Zerthimon. Graças ao inimaginável poder arcano e psiónico, ele sobreviveu muito além do tempo de vida de um githzerai comum. O tempo, no entanto, cobra seu preço, e Menyar-Ag hoje é uma entidade decrépita, semelhante a um cadáver, capaz de imensos feitos de magia e psionismo, mas quase incapaz de mover um dedo ou erguer suas próprias pálpebras. Uma multidão de servos constantemente atende a Menyar-Ag e cuidam de todas as suas necessidades.

Embora Menyar-Ag não seja mais capaz de ações físicas de qualquer consequência, sua mente está tão ativa e afiada como sempre esteve. Ele nunca dorme, usando uma equipe rotativa de atendentes para espalhar seus comandos e aconselhar todos os githzerais. Se necessário, ele pode invocar sua própria energia psíquica para contatar seu povo, mesmo através dos planos.

Anarquistas

Uma comunidade de githzerai trabalha constantemente para manter uma base estável de operações protegidas das florestas do Limbo. A energia mental do coletivo que mantém as forças do caos do plano à distância é canalizada através dos excepcionais githzerais conhecidos como anarquistas. Um ou mais anarquistas mantêm cada comunidade servindo tanto como receptáculo para o poder psíquico de outros githzerais quanto como meio pelo qual esse poder é empregado.

Os anarquistas têm um dom especial para estabilizar e controlar o caos do Limbo. Em suas comunidades no Limbo, eles podem criar matéria e energia a partir do nada com um pensamento. Eles podem controlar a direção da gravidade. O ambiente ao redor deles pode ser o que eles querem que seja.

Os anarquistas são extremamente raros entre os githzerais. Quando um githzerai em uma comunidade existente demonstra a capacidade de se tornar um anarquista, esse indivíduo pode deixar a comunidade para fundar uma nova colônia ou permanecer onde está e ascender a uma posição de liderança.

Zerths

A forma mortal de Zerthimon morreu em batalha, mas seu sacrifício libertou os githzerais dos desígnios sombrios de Gith. Eles acreditam que Zerthimon, em sua nova forma divina, retornará algum dia e os levará a uma nova era de liberdade. Até que isso aconteça, os githzerais conhecidos como zerths preenchem o papel simbólico de Zerthimon na sociedade, como realizadores de poder psiónico que podem se mover e outros entre os planos.

Os githzerais acreditam que quando Zerthimon voltar, ele primeiro reunirá todos os zerths e os levará ao novo paraíso para prepará-lo para aqueles que o seguirem. Os zerths são semelhantes ao que outras raças chamariam de sacerdotes, embora os githzerais não tenham uma religião como essa, além de sua admiração por Zerthimon e Menyar-Ag.

Cidades Fortaleza

Os mosteiros githzerais são postos avançados de estabilidade que navegam pelo caos do Limbo. Os anarquistas githzerais mantêm as fortalezas estáveis e controlam seu esboço interno, abrindo portais para o exterior somente quando necessário. A maioria das fortalezas passa pelo Limbo ao acaso, mas nenhuma delas é isolada. Quando Menyar-Ag envia um chamado para eles, os anarquistas das outras comunidades podem se comunicar instantaneamente com ele.

Além de seus habitantes, o elemento mais bem defendido de uma fortaleza githzerai é seu suprimento de comida. Como o Limbo não fornece suprimentos, os githzerais confiam nos cultivos e no gado que eles apropriam de outros lugares. As plantas são cultivadas em câmaras hidropônicas e os rebanhos são criados em cercados onde a luz, a temperatura e outras condições são adaptadas às suas necessidades.

A atividade de uma comunidade é supervisionada por monges que atribuem deveres a cada ocupante. Todos participam de combates simulados e instrução acadêmica contínua, e cada fortaleza aloca pessoal e recursos conforme necessário. Todas as fortalezas são projetadas para serem autossuficientes, mesmo que nenhuma delas esteja sempre fora do contato psíquico.

Shra'kt'lor

Shra'kt'lor é uma cidade fortaleza que abriga a maior concentração de githzerais. Ela serve como capital da civilização e sede das forças militares githzerais. Os maiores generais, conjuradores, e zerths da raça se encontram aqui para planejar ou refinar sua estratégia de combate contra os githyankis e os devoradores de mentes.

Shra'kt'lor é o mais bem defendido dos postos avançados de githzerais — nenhuma força no Limbo poderia ameaçar prontamente a cidade ou seus habitantes. Os circulos de teletransporte são barrados, exceto nas fronteiras do local, em locais sempre vigiados além das defesas mais externas da cidade. Aqueles que usam magia de deslocamento entre planos para chegar a esses locais ou que se aproximam através do caos do Limbo não são admitidos na cidade sem a aprovação de um anarquista.

Além da entrada da cidade, delonga seis camadas de defesas aninhadas. Cada uma é dominada por uma fortaleza mantida por um poderoso anarquista escolhido por Zaerith Menyar-Ag-Gith, que habita no coração de tudo isso.

Githzerais no Mundo

ZERTHIMON NÃO ESPERA QUE ESPEREMOS PACIENTEMENTE *pelo seu retorno. Em vez disso, devemos abrir o caminho para os seus esforços, para que possamos acelerar a vinda da nossa era de ouro.*

— Ensinamentos de Menyar-Ag

É natural que os githzerais prefiram permanecer no Limbo. Eles esculpiram uma civilização bem ordenada em um ambiente que eles podem manipular livremente com suas mentes. Quando eles visitam outros reinos, particularmente o Plano Material, os githzerais se sentem lentos e não se sentem à vontade em funcionamento com a paisagem que eles veem como sendo trancada na imutabilidade. Apesar de sua falta de inclinação para viajar, os githzerais mandam grupos para longe do Limbo regularmente para não cederem suas batalhas contra os githyankis e os devoradores de mentes.

Cidadela de Adamantino

Quando os githzerais viajam, eles às vezes trazem uma lasca de limbo. Antes de partirem, um grupo de poderosos anarquistas constrói uma cidadela de adamantino a partir do caos ao redor deles. Dentro da estrutura é mais da essência do Limbo, deixado em forma bruta até que seja necessário.

Então, em uma erupção de poder psiónico e arcano que somente Menyar-Ag pode produzir, a cidadela e seus githzerais acompanhantes são transportados para outro plano.

Após a conclusão da transferência, pelo menos um anarquista deve sempre comparecer à cidadela para manter sua forma e configuração, bem como para utilizar o material do caos dentro dela. Quando uma cidadela é abrigada em outro plano, os githzerais criam um circulo de teletransporte dentro dela para facilitar a viagem entre aquele plano e o Limbo.

A aparência de uma cidadela de adamantino em outro plano cria uma mancha no mundo natural. A vida, a única coisa que não pode ser espontaneamente criada a partir das coisas do Limbo, é afastada do local em uma onda de pavor. Dependendo do tamanho da cidadela, a área afetada pode ter um raio entre centenas de metros e muitas milhas. As aves evitam voar sobre ou perto dele, outros animais fogem da área e as plantas na vizinhança murcham e morrem. Criaturas inteligentes podem agir

Eu não conseguia discernir se o líder githzerai estava vivo, morto ou morto-vivo. Mas o estresse psíquico em sua sala de audiência era tão intenso que eu mal conseguia pensar. Aquela pressão vinha de Menyar-Ag-Gith ou das dezenas de seguidores que cercavam seu corpo? Infelizmente, saí com esse pensamento e minha pergunta original, sem resposta. Com isso, saí com esse pensamento e minha pergunta original, sem resposta.

normalmente, mas estar na área afetada é enervante para elas, e se investigarem, logo identificam a cidadela como a causa. Os githyankis, no entanto, acham em seu melhor interesse manter suas cidadelas a salvo da descoberta. Menyar-Ag prefere plantá-las em lugares desolados e raramente frequentados, como desertos áridos ou locais remotos no Subterrâneo.

O objetivo principal de uma cidadela de adamantino é vigiar a atividade de algum inimigo dos githzerais, como uma colônia de illitides, e fornecer uma base de operações para um possível ataque. Cidadelas também são usadas para coletar alimentos e outros bens materiais para serem transportados para o Limbo. Quando os githzerais terminam com uma cidadela, eles a deixam e retornam ao Limbo. Imediatamente após o último anarquista teletransportar-se para longe, a cidadela desaparece, deixando apenas uma paisagem marcada para indicar onde estava uma vez.

Espalhando a Palavra

Os githzerais veem sua causa como não apenas uma preocupação provinciana, mas uma que eles se esforçam para impressionar os outros. Como tal, eles tomaram a iniciativa de pregar a filosofia de Zerthimon e compartilhar seus conhecimentos sobre como combater os illitides e githyankis. Para este fim, os zerths às vezes se aventuram em outros planos com a intenção de fundar um novo monastério ou se juntar a um existente.

Esses "missionários" estão sempre procurando aqueles com potencial psiônico que podem trazer esses poderes para lutar contra os inimigos dos githzerais. Na maioria das vezes, eles operam em segredo ou nos bastidores enquanto perseguem sua agenda e tentam inchar as fileiras de seus aliados. Quem pode dizer quantos mosteiros são, na verdade, estações secretas de recrutamento para os githzerais?

Partindo para o Ataque

Os githzerais sabem muito bem que não podem progredir na guerra contra seus inimigos, permanecendo dentro de suas fortalezas no Limbo. Para checar os avanços dos illitides e dos githyankis e manter os números de seus inimigos baixos, os esquadrões de githzerais frequentemente viajam para outros planos com a intenção expressa de destruir os objetos de seu ódio.

Githyankis. Os githzerais raramente confrontam os githyankis em seu território natal no Plano Astral, mas em outros planos eles mantêm uma vigilância constante, sempre à procura de conspirações githyankis para matar e berçários para exterminar. Durante uma missão desse tipo, os githzerais não intencionalmente colocam em risco os habitantes naturais do plano, mas nunca comprometem um ataque planejado contra os githyankis apenas para proteger pessoas inocentes. Lutando contra githyankis, o fim justifica os meios.

Os githzerais às vezes empregam mercenários no Plano Material para ajudá-los a lutar contra os githyankis, principalmente para manter seus inimigos desequilibrados ou para fornecer reforços. Para aqueles que precisam de tal incentivo, eles oferecem a promessa de compartilhar a generosidade de grandes tesouros mantidos pelos githyankis.

Devoradores de Mentes. Embora dediquem a maior parte de seus esforços militares à constante campanha contra os githyankis, a inimizade dos githzerais com os illitides é ainda maior. Em uma coisa, os githyankis e os githzerais podem concordar: os devoradores de mentes devem pagar pelo que fizeram até há algumas eternidades atrás.

Como seus meios de vingança contra os devoradores de mentes, os githzerais enviam bandos de guerreiros chamados de grupos de rrakkmas — caçadores de illitides — a outros planos para batalharem com qualquer devorador de mentes que encontrarem. É nessas circunstâncias que os nativos do plano geralmente encontram githzerais longe de seu mosteiro. Com a atenção voltada apenas para a missão, os githzerais prestam pouca atenção àqueles em volta, desde que não interfiram em sua caçada.

Personagens Giths

Por opção do Mestre, você pode criar um personagem gith, usando os seguintes traços.

Traços Raciais de Giths

Seu personagem compartilha as seguintes características com outro gith.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Idade. Os giths atingem a idade adulta no final da adolescência e vivem por cerca de um século.

Tamanho. Os giths são mais altos e mais magros que os humanos, com mais de um metro e oitenta de altura.

Deslocamento. Seu deslocamento básico de caminhada é de 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Gith.

Sub-Raça. Existem dois tipos de giths, os githyankis e os githzerais. Escolha uma dessas sub-raças.

Githyankis

Os githyankis são selvagens treinados desde o nascimento como guerreiros.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2.

Tendência. Os githyankis tendem a serem leal e mau. Eles são agressivos e arrogantes, e eles permanecem servos fiéis de sua rainha-lich, Vlaakith. Os githyanki renegados tendem para o caos.

Maestria Decadente. Você aprende um idioma à sua escolha e é proficiente com uma perícia ou ferramenta à sua escolha. Na cidade intemporal de Tu'narath, os githyankis têm tempo abundante para dominar estranhos conhecimentos.

Prodígio Marcial. Você é proficiente com armaduras leves e médias, e com espadas curtas, espadas longas e espadas largas.

Psionismo Githyanki. Você conhece o truque *mãos mágicas*, e a mão é invisível quando você conjura o truque com este traço.

Quando você alcança o 3° nível, você pode conjurar a magia *salto* uma vez com este traço, e você recupera a habilidade de fazê-lo quando termina um descanso longo. Quando você alcança o 5° nível, você pode conjurar a magia *passo nebuloso* uma vez com este traço, e você recuperará a habilidade de fazê-lo quando termina um descanso longo.

Inteligência é sua habilidade de conjuração de magias para essas magias. Quando você as conjura com este traço, elas não exigem componentes materiais.

Githzerais

Em suas fortalezas dentro do Limbo, os githzerais afiam suas mentes como o fio de uma navalha.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 2.

Tendência. Os githzerais tendem a serem leal e neutro. Seu treinamento rigoroso em habilidades psíquicas requer uma disciplina mental implacável.

Disciplina Mental. Você tem vantagem em testes de resistência contra as condições enfeitiçado e amedrontado. Sob a tutela dos mestres monásticos, os githzerais aprendem a governar suas próprias mentes.

Psionismo Githzerai. Você conhece o truque *mãos mágicas*, e a mão é invisível quando você conjura o truque com este traço.

Quando você alcança o 3° nível, você pode conjurar a magia *escudo arcano* uma vez com este traço, e você recupera a habilidade de fazê-lo quando termina um descanso longo. Quando você alcança o 5° nível, você pode conjurar a magia *detectar pensamentos* uma vez com este traço, e você recupera a habilidade de fazê-lo quando termina um descanso longo.

Sabedoria é sua habilidade de conjuração de magias para essas magias. Quando você as conjura com este traço, elas não exigem componentes materiais.

Altura e Peso Aleatório

Sub-raça	Altura Base	Peso Base	Modificador de Altura	Modificador de Peso
Githyankis	1,52 m	45 kg	+ 2d6 cm	× (1d4) kg
Githzerais	1,25 m	40 kg	+ 2d6 cm	× (1d2) kg

Altura = Altura Base + Modificador de Altura *em centímetros
Peso = Peso Base + (Modificador de Altura × Modificador de Peso) *em quilos

Eu estudei por um tempo com um githzerai no Limbo. Suas cidadelas de adamantino inspiraram uma magia que eu criei.

O Sha'sal Khou

O Sha'sal Khou é uma organização de radicais githyankis e githzerais que trabalham para a reunificação de seus povos. Eles querem trazer o fim da guerra entre os githyankis e os githzerai, e a criação de uma nova nação unificada de todos os giths. Os membros do Sha'sal Khou trabalham secretamente dentro de suas respectivas sociedades, desencorajando sutilmente ataques à outra raça enquanto procuram por sinais de indivíduos que pensam como eles e que podem ser recrutados. O grupo mantém redutos ocultos no Plano Material também.

O objetivo da organização é criar um exército adequado e estabelecer um enclave fortificado onde as crianças crescerão, chamando-se simplesmente de "gith". O defensor mais importante do grupo na hierarquia githyanki é um poderoso senhor da guerra chamado Zetch'r'r. Ele secretamente apoia a reunificação dos githyankis e dos githzerais, e trabalha nos bastidores para transformar os outros na causa.

Tabelas dos Giths

Esta seção fornece tabelas para jogadores e Mestres que desejem criar personagens githzerais e githyanki.

Nomes Githyankis, Masculinos

d10	Nome	d10	Nome
1	Elirdain	6	Quith
2	Gaath	7	Ris'a'an
3	Ja'adoc	8	Tropos
4	Kar'i'nas	9	Viran
5	Lykus	10	Xamodas

Nomes Githyankis, Femininos

d10	Nome	d10	Nome
1	Aaryl	6	Quorstyl
2	B'noor	7	Sirruth
3	Fenelzi'ir	8	Vaira
4	Jen'lig	9	Yessune
5	Pah'zel	10	Zar'ryth

Traços de Personalidade dos Githyankis

d4	Traço de Personalidade
1	Quando estou entediado, faço minha própria excitação, e estou sempre entediado.
2	Trato os outros como se fossem animais que simplesmente não conhecem nada melhor.
3	A violência é uma especiaria que faz a vida valer a pena.
4	A velhice é um conceito que eu acho fascinante. Talvez um dia eu também tenha envelhecido.

Ideais dos Githyankis

d4	Ideal
1	**Fidelidade.** Os guerreiros são tão bons quanto os votos que mantêm.
2	**Poder.** O fraco governa o forte.
3	**Dever.** É somente pela vontade de Vlaakith que eu ajo.
4	**Liberdade.** Nenhuma alma forte deveria ser escravizada. Melhor morrer primeiro do que viver como uma marionete para os outros.

Vínculos dos Githyankis

d4	Vínculo
1	Não há dever maior do que servir a Rainha Reverenciada.
2	A humanidade só prospera porque conquistamos os illitides. Portanto, o que é deles é nosso.
3	Sem batalha, a vida não tem propósito.
4	A vida é apenas uma faísca no escuro. Nós todos ficamos às escuras, mas aqueles que ousam podem arder brilhantemente.

Defeitos dos Githyankis

d4	Defeito
1	Fome e sede são dores insuportáveis para mim.
2	Eu não vejo um não-githyanki como uma ameaça real.
3	Eu sigo ordens, independentemente de suas implicações.
4	Eu começo projetos, mas nunca os termino.

Nomes Githzerais, Masculinos

d10	Nome	d10	Nome
1	Dak	6	Kalla
2	Duurth	7	Muurg
3	Ferzth	8	Nurm
4	Greth	9	Shrakk
5	Hurm	10	Xorm

Nomes Githzerais, Femininos

d10	Nome	d10	Nome
1	Adaka	6	Izera
2	Adeya	7	Janara
3	Ella	8	Loraya
4	Ezhelya	9	Uweya
5	Immilzin	10	Vithka

Traços de Personalidade dos Githzerais

d4	Traço de Personalidade
1	Toda energia deve ser gasta para um fim útil. A frivolidade é o primeiro passo para derrota.
2	Paciência em todas as coisas. O primeiro passo em qualquer empreendimento é o mais traiçoeiro.
3	Emoções são uma armadilha, destinada a enfraquecer o intelecto e perturbar os nervos. Não lhes dê atenção.
4	Comece apenas as tarefas que você terminará. Ataque apenas àquilo que você vai matar.

Ideais dos Githzerais

d4	Ideal
1	**Fé.** Zerthimon retornará e eu serei digno de andar ao lado dele.
2	**Coragem.** A mente pode dominar qualquer coisa se for livre do medo.
3	**Dever.** Meu povo só sobrevive porque pessoas como eu colocam suas necessidades acima das nossas.
4	**Liberdade.** Nenhuma alma forte deveria ser escravizada. Melhor morrer primeiro do que viver como uma marionete para os outros.

Vínculos dos Githzerais

d4	Vínculo
1	Zerthimon fornece um exemplo de conduta que eu me esforço para duplicar.
2	Menyar-Ag me escolheu pessoalmente para minhas tarefas, e eu nunca vou trair a confiança que ele demonstrou em mim.
3	Vlaakith e seus bajuladores serão derrotados, se não por mim, então por aqueles que seguem meus passos.
4	Não vou descansar até que o último cérebro ancião seja destruído.

Defeitos dos Githzerais

d4	Defeito
1	Eu vejo maquinações githyankis por trás de cada ameaça.
2	Eu acredito na supremacia dos giths e que os githzerais e os githyankis se alinharão para governar o multiverso.
3	Eu respondo até mesmo a ameaças menores com demonstrações esmagadoras de força.
4	A próxima vez que eu rir será a primeira. O som da alegria me leva ao limite da violência.

Grupo de Incursores Githyankis

Use as tabelas a seguir para gerar um grupo de incursão githyanki e alguns detalhes adicionais de sua situação. Role uma vez em cada linha da tabela Composição do Grupo de Incursores e uma vez em cada tabela que a segue.

Nas tabelas, um nome em negrito refere-se a um bloco de estatisticas no *Manual dos Monstros*.

Composição do Grupo de Incursores

Membros	Número Presente
Githyanki guerreiros	2d6
Githyanki cavaleiros	1d4
Dragões vermelhos jovens	Role um d6. Em um resultado de 6, o grupo inclui 1d3 dragões.

Líder do Grupo de Incursores

d6	Líder
1	Githyanki comandante supremo
2–3	**Githyanki cavaleiro**
4–5	Githyanki kith'rak
6	Githyanki gish

Aliados Especiais

d10	Aliado
1–3	Nenhum
4–5	1d4 **githyankis cavaleiros**
6–7	1d4 **githyankis cavaleiros**, 1 githyanki gish
8–9	1d4 githyankis gishs, 1d4 **githyankis cavaleiros**
10	1d4 githyankis gishs, 1d4 **githyankis cavaleiros**, 1 githyanki kith'rak

Transporte do Grupo de Incursores

d6	Transporte (com tripulação)
1–2	Um esquife astral carregando um grupo inteiro
3–4	Dois esquifes astrais, cada um carregando metade do grupo
5	Uma brigada astral carregando um grupo inteiro mais 30 **githyankis guerreiros** adicionais
6	Um corsário planar carregando um grupo inteiro mais 60 **githyankis guerreiros** adicionais

Propósito da Incursão

d6	Propósito
1–2	Destruição arbitrária, os githyankis querem lutar e saquear para aliviar seu tédio
3	Vingança, os githyankis procuram uma espada grande de prata roubada
4–5	Caçar devoradores de mentes, os githyankis estão procurando devoradores de mentes e seus escravos
6	Ordens de Vlaakith, os githyankis foram despachados para descobrir sobre um item ou pessoa específicos

Grupo de Githzerais

Use as tabelas a seguir para gerar um grupo de githzerais e determinar sua razão de estarem longe do Limbo. Role uma vez em cada linha da tabela Composição do Grupo e uma vez em cada tabela que a segue.

Nas tabelas, um nome em negrito refere-se a um bloco de estatisticas no *Manual dos Monstros*.

Composição do Grupo

Membros	Número Presente
Githzerais monges	2d8
Githzerais zerths	1d4

Líder do Grupo

d6	Líder
1	Githzerai anarquista
2–3	Githzerai iluminado
4–6	**Githzerai zerth**

Aliados Especiais

d8	Aliado
1–3	Nenhum
4–5	1d4 **githzerais zerths**
6	1d4 githzerais iluminados
7	1d4 **githzerais zerths**, 1d4 githzerais iluminados
8	1 githzerai anarquista, 1d4 githzerais iluminados

Propósito da Missão

d4	Propósito
1	Em caça a uma colônia específica de devoradores de mentes
2	Buscando notícias sobre as atividades dos devoradores de mentes
3	Em uma missão de treinamento, buscando aprimorar suas perícias e aprendendo sobre o mundo
4	Procurando aliados para o grupo poder realizar um ataque contra devoradores de mentes; grupo tem algo personagens querem

Capítulo 5: Halflings e Gnomos

RIATURAS DE MUITAS RAÇAS E CULTURAS estão envolvidas em lutas que se espalham pelo multiverso. Outras pessoas sobrevivem diante de todo esse tumulto, mantendo um perfil discreto e evitando as guerras e outras depredações que mantêm o mundo exterior em um estado de fluxo.

Halflings e gnomos são dois grupos que sobreviveram, permanecendo em grande parte despercebidos pelos poderes agressivos do cosmos. Ambas as raças são exceções em um multiverso arruinado por pessoas pacíficas em conflitos que encontraram nichos para si mesmos longe das batalhas e rivalidades que preenchem as vidas das pessoas maiores.

Halflings

EU NÃO TENHO DEDOS DAS MÃOS E PÉS SUFICIENTES PARA *contar às vezes que trapaceei desonestamente contra a morte, mas eu me lembro de todas elas. Vamos ver... Houve o perfurador enfurecido, o córrego de lava flamejante, os cubos gelatinosos catapultados, os Dez Corredores Inclinados da Morte, a armadilha explosiva de sapos, o Salão das Cimitarras Giratórias...*

— Magnificus, extraordinário mago

Qualquer um que tenha passado algum tempo em torno de halflings, e particularmente aventureiros halflings, provavelmente testemunhou à famosa "sorte dos halflings" em ação. Quando um halfling está em perigo mortal, parece que uma força invisível intervém. Se um halfling cair de um penhasco, suas calças agarrarão em uma raiz ou em um afloramento agudo de rocha. Se um halfling for forçado por piratas a andar na prancha, ele pegará um fragmento de destroços de naufrágio e o usará para se manter flutuando até que seja resgatado.

Halflings acreditam no poder da sorte, e eles seguem um grande número de superstições que eles acreditam trazer boa ou má sorte. Eles atribuem seu presente incomum ao favor de Yondalla, acreditando que, de vez em quando, a vontade divina da deusa derruba o equilíbrio do destino a seu favor (ou lhe concede um empurrão quando a ocasião o justifica).

Natureza Inocente

Os estudiosos, magos, druidas e bardos de outras raças possuem idéias diferentes sobre como os halflings escapam do perigo, sugerindo que, em virtude de algo em sua natureza, ocupam um lugar especial no multiverso.

Uma dessas hipóteses cita uma lenda que fala de um documento contendo escritos élficos antigos — uma série de ensaios abrangendo séculos. Entre os muitos tópicos arcanos e mundanos abordados neste livro, os elfos definem pensamentos sobre o poder da inocência. Eles contam como observaram por muito tempo a raça halfling, observando o caos do mundo varrer ao redor deles e deixando suas aldeias intocadas. Enquanto orcs, anões e humanos lutavam, guerreavam e derramavam sangue para expandir seu território, os elfos notaram que os halflings viviam em um estado de plácida negligência, indiferente aos acontecimentos do mundo.

Eles comentam sobre como os halflings desfrutavam dos prazeres simples do momento, como comida e música, família e amizade, e como eles pareciam não desejar mais do que isso. Os escritores concluem que a capacidade aparentemente inata dos halflings de contornar a turbulência e a má sorte poderiam de fato ser um beneficio especial da natureza, em reconhecimento ao valor de proteger a visão do cosmos pelos halflings e assegurar que seu lugar único no cosmos seja para sempre preservado.

Amigo Até Me Traia

Halflings se aquecem facilmente diante de criaturas de outras raças que não tentam prejudicá-los, em grande parte devido à falta de astúcia que acompanha sua natureza inocente. Aparência não importa; o que conta é o caráter fundamental de uma criatura, e se os halflings estão convencidos das boas intenções de uma criatura, eles respondem bem. Os halflings acolheriam um orc com um bom coração em sua companhia e o tratariam tão educadamente quanto um visitante elfo.

Essa abertura não se estende até a ingenuidade. Os halflings não serão aceitos apenas por uma promessa de boas intenções, e seu instinto de autopreservação os torna cautelosos com qualquer novo "amigo" que não pareça genuíno. Embora eles possam não ser capazes de definir o sentimento, os halflings percebem quando algo não está certo, mantendo distância de um individuo questionável e aconselhando outros a fazer o mesmo.

Esse aspecto da mentalidade halfling explica o que os membros de outras raças geralmente caracterizam como coragem. Um halfling prestes a entrar no desconhecido não sente tanto medo quanto espanto. Em vez de ficar amedrontado, o halfling continua otimista, confiante em ter uma boa história para contar quando tudo acabar. Quer a situação exija que um ladino se enfie na toca de um dragão ou a milícia local repelindo um ataque de orcs, recusando-se a ceder, os halflings surpreendem pessoas maiores repetidas vezes com sua natureza imperturbável.

Superstições Halflings

Os halflings podem realizar as seguintes ações, entre muitas outras, para afastar a má sorte ou trazer boa sorte. As aldeias ou mesmo as famílias podem ter superstições observadas por ninguém mais, como as seguintes:

- Para uma viagem segura através de uma floresta, deixe algumas sementes ou um trevo para Sheela Peryroyl.
- Um grande esquilo prateado poderia ser Yondalla disfarçada. Mantenha seu mais desejável costume e ofereça um agrado quando a vir!
- Uma nascente é um lugar sagrado cheio de boa sorte. Tire um momento para pausar e refletir em tal lugar, ou pare para uma refeição rápida.
- Coloque flores no seu gorro ou cabelo para proteger contra as fadas malignas.
- Quando o pêlo do seu pescoço endurecer ou a pele do seu braço parecer uma galinha depenada, saiba que Charmalaine está perto — e preste atenção ao seu aviso.
- Coloque um sapo debaixo do seu capuz para trazer boa sorte, mas não por muito tempo, ou terá má sorte por uma quinzena.
- Se você pisa em uma borboleta, é melhor não deixar a segurança de sua casa por três dias.
- Quando você planta uma fileira de nabos ou rabanetes, certifique-se de enterrar uma bela pedra redonda para Yondalla na cabeceira dela, e ela ajudará a trazer grandes colheitas para você.
- Mantenha sempre um círculo de fadas à sua esquerda quando passar por ele, e não se esqueça de inclinar o seu capuz. Nunca entre ou fique no centro de um.

Eu não acredito em sorte. Nenhuma das superstições ridículas em que os halflings depositam sua fé tem algum valor.

Seja Feliz Hoje

Ao longo da história registrada, os halflings nunca procuraram expandir seu alcance para além das fronteiras de suas comunidades isoladas. Eles vivem suas vidas satisfeitos com o que o mundo tem a oferecer: ar fresco, grama verde e solo rico. Eles cultivam toda a comida que precisam, aproveitando cada ovo escalfado e torrada. Os halflings não são conhecidos por grandes obras de literatura ou elaborados relatos escritos de sua história. Os eruditos que estudam seu comportamento especulam que os halflings percebem — conscientemente ou não — que o passado é uma história que só pode ser recontada, não modificada, e o futuro ainda não existe, portanto não pode ser experimentado. Somente vivendo no momento pode-se apreciar a maravilha de estar vivo.

A Vida Vista por Halflings

Na superfície, os halflings parecem ser pessoas simples, mas aqueles que viveram com eles ou que tiveram um halfling em sua companhia sabem que há muito mais na vida dessas pessoas pequenas do que os olhos veem. Os membros de uma comunidade halfling têm um conjunto de valores e propósitos compartilhados, sejam eles escondidos em uma toca de encosta ou ocupando um bairro próprio em uma cidade ou vila dominada por outra raça.

Tudo Tem Uma História

Como muitas outras raças, os halflings gostam de acumular bens pessoais. Mas ao contrário da maioria das outras raças, a idéia de valor de um halfling tem pouco ou nada a ver com preocupações monetárias. As posses mais valiosas de um halfling típico são aquelas que têm as histórias mais interessantes anexadas a elas. De fato, entrar na casa de um ancião é quase como abrir um livro de contos. Cada canto e recanto contém alguma curiosidade pitoresca ou outra, e seu dono é mais do que feliz em contar a história de onde veio. Um halfling que se aposentou depois de uma vida de aventuras pode possuir lembranças tão diversas quanto uma colher do Grande Bazar de Sigil, uma panela roubada de uma cozinha élfica em Encontro Eterno, um ancinho recebido como um presente de um svirfneblin servo esporo no Subterrâneo, e a escama de um dragão branco adquirida de seu covil.

É claro que a maioria das posses dos halflings não é de origem tão exótica. Mas mesmo um halfling caseiro esforça-se para coletar objetos do cotidiano que desempenharam um papel significativo em uma história emocionante (como "o rolo que a tia Hattie usava para afugentar um bicho-papão" ou "os sapatos que Timtom usou quando escapou de um lobo"). Halflings acreditam que um item tem um "espírito" próprio — quanto mais dramática ou incrível sua história, mais forte é seu espírito. Essa perspectiva leva-os a fazer perguntas investigativas sobre as posses de outras pessoas que eles encontram — perguntas que podem fazê-los parecer intrometidos para aqueles que não entendem de onde estão vindo.

Como os Manda-Peixe Ganharam Seu Nome

Das águas calmas,
Em meio aos juncos oscilantes,
Dela surgiu um vilão peludo,
Um troll chamado Snobble Sweed.

Ele veio para devorar as crianças,
Para forrar seu covil com os ossos,
E palitar seus dentes com garras,
E moer sua carne com pedras.

Mas naquele dia de pesca,
Existia um halfling valente e fiel,
O primeiro dos Manda-Peixe,
Nobre-parente pra mim e pra você.

Quando ele viu o velho Snobble Sweed,
A amolar seus punhais,
Ele sabia que todo o povo de sua família,
Estava em perigo de suas vidas.

Naquele momento de grave perigo,
O Manda-Peixe pegou um sargo,
E arremessou-o por sua cauda prateada,
Do outro lado do córrego vítreo.

Dez vezes o sargo rapidamente pulou,
E como um estrondo de um trovão,
Ele atingiu o velho Sweed em sua cabeça,
E rasgou a besta em pedaços.

— "Conto dos Manda-Peixe", por Harkin Manda-Peixe

Mantendo a História Viva. A propensão dos halflings para contar histórias tem outra saída, na forma de encontros em que um ancião mantém cortejo ou vários contadores de histórias tentam superar um ao outro à medida que transmitem suas experiências. Testemunhar uma sessão de citações de histórias halflings é um deleite raro para um estranho, pois os anciões halflings podem tecer um fio como ninguém. Um conto com todas as armadilhas contadas por um ancião pode fazer com que os ouvintes berrem de rir, anseiem retornarem para seus lares, sentem-se nas beiradas de seus assentos, sonhem com praias longínquas, engasguem de emoção ou sorriam de orelha a orelha.

Alguns dos contos mais contados dizem respeito à origem do nome de clã dos halflings. Geralmente, tais denominações surgem porque, nem algum passado distante, uma matriarca ou patriarca halfling realizou um feito memorável ou exibiu alguma perícia incrível que levou a um nome que ficou marcado. Clãs com nomes evocativos, como os Toca-Escavada, os Trota-Porco e os Manda-Peixe, têm uma história a ser contada sobre como eles surgiram.

Escondido à Vista de Todos

Embora os halflings não sejam reclusos por natureza, eles são adeptos de encontrar lugares recônditos para se estabelecerem. É preciso uma combinação de sorte e persistência para um viajante comum encontrar tal lugar, e geralmente isso não é suficiente. Para aqueles que aceitam a ideia de que Yondalla protege ativamente seus adoradores de danos, esse fenômeno é facilmente explicado — ela cuida de suas casas assim como protege suas vidas. Qualquer que seja a razão, os viajantes podem procurar uma aldeia halfling, mas não percebem um caminho estreito que atravessa a vegetação rasteira, ou eles se veem viajando em círculos e não se aproximando mais de seu objetivo. Os patrulheiros que encontraram halflings ou viveram entre eles sabem desse efeito e aprendem a confiar em seus outros sentidos e instintos, em vez de confiar na visão.

Uma típica aldeia halfling é um conjunto de pequenas casas de pedra com telhados de colmo e portas de madeira, ou tocas escavadas em encostas com janelas que dão para jardins de flores, feijões ou batatas. Como uma comunidade halfling geralmente tem menos de cem membros, a cooperação é fundamental para a sociedade, e cada morador realiza tarefas regulares ou oferece benefícios que sustentam a população. Uma família pode fornecer produtos de panificação, enquanto outra remenda calçados ou tricota vestimentas. Geralmente, os halflings em uma aldeia não produzem bens de comércio para pessoas de fora, mas eles gostam de negociar, especialmente com visitantes que têm itens interessantes para trocar.

Vida de Lazer. Os halflings raramente consideram deixar a segurança de suas aldeias, porque eles já têm todo o conforto que eles poderiam querer — comida, bebida, risos, família, amigos e a satisfação de ter um bom dia de trabalho. Quando todas as suas necessidades são atendidas, os halflings são mais fáceis — e muitos deles encontram uma maneira de transformar a ociosidade em uma forma de arte. Cada halfling tem um lugar favorito para não fazer nada — à sombra de uma grande pedra, à margem de um prado banhado de sol, ou aninhada em uma curvatura confortável no alto de uma árvore. Quando não estão cochilando e sonhando em caçar borboletas, os halflings dedicam tempo a atividades criativas simples, como talhar um cachimbo de um galho, entrançar fios em uma corda grossa ou compor uma melodia animada em um bandolim de segunda mão.

Negócio Sério. Os membros mais antigos de uma comunidade halfling são seus líderes, embora esse papel tenha uma aplicação especial. Os anciões de

um clã não são figuras de autoridade no sentido tradicional; eles são respeitados e suas palavras são ouvidas, por causa das histórias que contam. Seus melhores contos entregam conhecimento prático dentro da estrutura de uma saga mítica. Um ancião simplesmente não anuncia: "Devemos estar sempre prontos para um ataque de goblins". Em vez disso, esse conselho é entregue em uma história sobre como uma aldeia há muito tempo superou uma invasão goblin, que entretém os aldeões e os ensina o que fazer se os invasores goblins encontrarem a aldeia.

Na maior parte, os halflings não são alvos de nações em guerra. Suas aldeias possuem pouco valor tático, nem são propensas a serem cobiçadas por magos malignos ou a se tornarem objeto de ira para alguma força obscura. Os únicos inimigos que uma aldeia halfling deve vigiar continuamente são bandos itinerantes de orcs ou goblins, e ocasionalmente o ogro faminto ou outro monstro solitário.

E, como halflings eles têm sorte, esses incidentes são tão raros que um único pode ser discutido por gerações. Em uma vila, a história do ogro que comia o bode da Fazenda Keller é um conto preventivo que será repetido e embelezado por décadas.

Lares Distante de Casa

Um halfling solitário ou uma familia podem deixar sua comunidade para trás por várias razões. Um clã que é forçado a se mudar (talvez por causa de criaturas invasoras ou um desastre natural) pode decidir procurar refúgio ou oportunidade em um vilarejo ou uma cidade, em vez de tentar encontrar outro local isolado no ambiente selvagem.

É provável que uma cidade ou uma grande cidade já tenha um bairro halfling, o que significa que os recém-chegados têm um lugar para ir que podem chamar de lar. Muitas vezes, eles se juntam a outros que criaram e apoiam os empreendimentos que seus amigos recém-chegados criaram, ganhando a vida como contadores de histórias, padeiros, chefes ou lojistas.

Maças Podres

Embora a maioria dos halflings seja enérgica e jovial, como qualquer outra raça, os individuos entre eles podem ser sisudos ou rabugentos, reticentes ou suspeitos. Tais traços podem aparecer em alguém que acaba se voltando completamente para a causa maligna — um evento que é raro ao extremo, mas aconteceu com frequência suficiente para que toda comunidade conte pelo menos uma história desse tipo.

Um halfling que se torna maligno geralmente corta todos os vinculos para com a sua familia, amigos e vilarejos. Lentamente, ao longo do tempo, os halflings que seguem um caminho escuro — especialmente aqueles que quebram muitos juramentos ou ferem outros halflings ao longo do caminho — perdem a proteção de Yondalla e dos outros deuses halflings. Alguns dizem que as mentes desses halflings acabam se tornando distorcidas e se transformam em criaturas cruéis e paranoicas, atormentadas pela miséria e pelo desespero.

Os assentamentos halflings sobrevivem a guerras porque os halflings são bastante irritantes. Por que conquistar algo que não é do seu interesse?

Deuses e Mitos dos Halflings

Os halflings veem seus deuses mais como membros de sua família extensa do que como seres divinos. Eles não os adoram da mesma maneira que os elfos e anões reverenciam seus deuses, porque os deuses halflings são vistos como heróis folclóricos — seres mortais que ascenderam à divindade, em vez de entidades divinas que descendem de seus reinos para influenciar o mundo. Devido a essa perspectiva, os halflings raramente adoram uma única divindade exclusivamente; eles reverenciam todos os deuses igualmente e pagam seus respeitos de maneiras modestas.

Os halflings falam de Yondalla da maneira que os humanos descrevem um pai vigoroso e protetor. Eles falam sobre Brandobaris como outros podem se referir a um tio travesso e arrojado. Eles não imploram aos deuses por favores diários e não têm senso de distância metafisica ou separação entre eles e seus deuses. Para os halflings, seus deuses fazem parte de sua família. E como os membros da família, os deuses dão um exemplo que é reafirmado através das histórias de seus feitos heroicos, com cada história ajudando a ensinar lições importantes para a próxima geração.

A tabela Divindades Halflings lista os membros do panteão halfling. Para cada deus, a tabela apresenta uma tendência, uma esfera (as principais áreas de interesse e responsabilidade do deus), domínios sugeridos para os clérigos que servem ao deus e um símbolo comum do deus. Os deuses na tabela são descritos abaixo.

Arvoreen

De tempos em tempos, os halflings devem lutar para defender seus amigos ou sua aldeia. Nesses momentos, os contos de Arvoreen vêm à tona na memória de cada halfling. Todos os jovens ouvem repetidas vezes as histórias de bravura e astúcia do herói, suas táticas inteligentes em batalha e sua capacidade de usar velocidade e pequenez para derrotar um inimigo muito maior. Os mais velhos sabem que o mundo lá fora é perigoso e que seus parentes precisam entender como lidar com esses perigos. Histórias sobre Arvoreen são contadas de tal forma que os jovens são inspirados a

Divindades Duergares

Divindade	Tendência	Esferas	Domínio Sugeridos	Símbolo Comum
Arvoreen	LB	Vigilância, guerra	Guerra	Espadas curtas cruzadas
Brandobaris	N	Aventura, ladinagem	Enganação	Pegadas de halflings
Charmalaine	N	Sentidos aguçados, sorte	Enganação	Gravura de uma bota em chamas
Cyrrollalee	LB	Lareira, lar	Vida	Uma porta aberta
Sheela Peryroyl	NB	Agricultura, natureza, clima	Natureza, Tempestade	Uma flor
Urogalano	LN	Terra, morte	Morte, Sepultura,* Conhecimento	Silhueta da cabeça de um cão cabeça
Yondalla	LB	Deusa primordial dos halflings	Vida	Cornucópia

*Aparece no *Guia do Xanathar Sobre Tudo*

representar suas batalhas épicas. Desta forma, os halflings adquirem experiência prática na execução de medidas que são projetadas para ajudar os halflings a derrotar os kobolds e os invasores dos goblins, ou até mesmo derrubar um ogro. Quando chegar a hora de colocar essas táticas em prática, todos estarão prontos.

A cooperação é um princípio fundamental de como os halflings afastam seus inimigos. Toda comunidade pratica sua própria versão das táticas favoritas de Arvoreen:

Dispersão. Os halflings correm em todas as direções como se estivessem em pânico, mas depois se reagrupam e voltam para atacar com um esforço concentrado.

Casco de Tartaruga. Os halflings se agrupam e se cobrem com escudos, banheiras, carrinhos de mão, tampas de cofres ou qualquer outra coisa que possa defletir um golpe.

Isca de Troll. Alguns halflings agem como isca para atrair um troll ou outra criatura grande para uma clareira, onde o resto do grupo pode atirar pedras contra ele, ocultando-se para confundir o monstro, persuadindo-o a procurar outra presa.

Enxame de Vara-Pau. Os halflings apressam um intruso em ondas, golpeando o inimigo com varas por todos os lados.

Violino e Racha-Cuca. Um violinista halfling atrai o monstro para uma armadilha, geralmente uma rede ou um buraco, seguido por vários halflings corpulentos empunhando varas grandes e acertando o monstro de uma perspectiva segura.

Brandobaris

Trapaceiro arrojado, patrono dos ladrões e astro de fábulas fantásticas e histórias de aventuras selvagens — esse é o legado de Brandobaris, o Mestre da Furtividade. Histórias de Brandobaris, cheias de truques engenhosos e fugas estreitas, inspiram muitos jovens halflings a jogar em perseguições marotas. Em sua imaginação, um silo de grãos se torna uma majestosa torre de magos para escalar em busca de tesouros, ou um barco a remo se torna o cenário para uma aventura de capa e espada. E para alguns — os jovens que dizem ter "um pouco de Brandobaris neles" — que a representação é o prelúdio de uma vida como Brandobaris: sempre à procura do próximo desafio.

Brandobaris continua a vagar em busca de excitação e, agora, como um ser ascendido, suas viagens abrangem os planos da existência. Sua curiosidade o leva a todos os cantos do multiverso em busca de curiosidades mágicas, tesouros raros e quebra-cabeças místicos. Quando Brandobaris se move furtivamente, nenhum mortal ou deus pode ouvir seus passos — uma habilidade que ele usa não apenas para defesa, mas também para dar deleites inesperados àqueles que ele favorece.

Embora ele nunca pareça descansar em suas viagens, Brandobaris sempre tem tempo para recompensar os halflings que se atrevem a assumir riscos e explorar o mundo para fazer sua própria marca nele. Ele é conhecido por dar um pouco de ajuda aos halflings em apuros, tornando-os invisíveis por um tempo ou intervindo para que não possam ser ouvidos ou rastreados.

Charmalaine

Charmalaine é uma divindade enérgica e espontânea, sem medo do perigo, pois ela espera ser capaz de detectá-lo à medida que se aproxima e evitá-lo antes que ele lhe cause dano. As histórias de suas realizações parecem os sonhos mais loucos de um aventureiro: ela escapou de um exército de sahuagin, resolveu a Câmara das Mil Armadilhas e tirou um tesouro do covil

de Tiamat. Halflings a visualizam como uma jovem adulta que se move tão rápido que suas botas fumegam e às vezes até pegam fogo. Ela carrega uma maça que tem uma cabeça que grita avisos, e ela é acompanhada por seu amigo furão, Xaphan.

Os halflings às vezes chamam Charmalaine de Espírito da Sorte, porque ela pode enviar seu espírito para fora de seu corpo para explorar a frente, e assim ela é capaz de avisar os aventureiros halflings do perigo, enquanto em sua forma incorpórea. Os halflings que favorecem Charmalaine são geralmente aventureiros ou aqueles que perseguem outras profissões arriscadas, como caça, treinamento de besta, escotismo e guarda oficiais comuns.

Cyrrollalee

Cyrrollalee incorpora o espírito de amizade e hospitalidade que faz parte da maquiagem de cada halfling e é representado pelo próprio lar e lareira. O lar é um lugar acolhedor, mas também é sacrossanto. Os halflings homenageiam Cyrrollalee abrindo seus lares aos visitantes e respeitando o lar do hospedeiro como se fosse seu.

Cada aldeia halfling conta a sua versão do lendário conto de Cyrrollalee e as tortas de trolls. Há muito tempo, uma grande cidade humana perto da aldeia de Cyrrollalee era regularmente atacada por um troll cruel. Os guerreiros da cidade retalhavam o troll, mas até mesmo suas feridas mais terríveis se curavam, e o troll retornava novamente. Um dia Cyrrollalee se apresentou no portão da cidade de avental e roupas de camponesa, e se ofereceu para livrar a cidade do troll. Todos os orgulhosos guerreiros humanos zombaram dela, mas o prefeito desesperado pediu ajuda a Cyrrollalee.

Então Cyrrollalee colocou todas as pessoas na cidade para assar tortas, mas não apenas quaisquer tortas. Eles eram tortas especiais de trolls. Em cada uma, ela

colocou uma pitada de magia para torná-las irresistíveis para os trolls. Enquanto os guerreiros da cidade resmungavam e afiavam seu aço, Cyrrollalee criou uma atmosfera de diversão, trazendo alegria para as pessoas amedrontadas enquanto elas trabalhavam. Quando o dia terminou, ela partiu com um carrinho cheio de tortas e as colocou em uma trilha saborosa até as montanhas. Quando o troll aproximou-se da cidade e encontrou a trilha, ela começou a devorar torta após torta, seguindo os deliciosos aromas do caminho da montanha até que caminhou direto para o covil de um jovem dragão vermelho. O ganancioso troll foi rapidamente incinerado.

Cyrrollalee retornou como uma heroína e, daquele dia em diante, todos os habitantes da cidade se lembraram dela com uma palavra de agradecimento ao assar tortas.

Sheela Peryroyl

Cada aldeia halfling reserva um lugar para prestar homenagem a Sheela Peryroyl. Em um bosque de árvores, uma plantação de framboesa ou uma faixa de flores silvestres, os aldeões deixam uma pequena oferenda toda vez que passam, ou dão gorjeta, ou sussurram uma bênção em sua homenagem. Uma aldeia se considera sortuda se este lugar for cuidado por um druida. Criaturas que atacam uma aldeia sob a proteção dos druidas do deus logo aprendem o erro de seus caminhos quando todo tipo de plantas atacam e atacam os intrusos, como se a própria natureza estivesse ajudando a causa dos halflings.

Nas noites em que a lua está cheia, especialmente durante as estações de plantio e colheita, os anciãos contam histórias sobre Sheela Peryroyl. Depois de se tornar uma heroína, apesar de suas gloriosas aventuras, Sheela se juntou a terra, fundindo seu espírito com as flores, plantas e árvores para que ela pudesse cuidar melhor de seus parentes. Um halfling que pisa acidentalmente em uma flor costuma dizer: "implorando seu perdão, Sheela". Antes que os halflings cortem uma árvore para usar sua madeira para uma nova casa, é costume que eles se levantem diante da árvore com suas tampas despidas, pedindo humildemente a permissão de Sheela para continuar.

Urogalano

Nos tempos antigos, o herói halfling Urogalan deixou sua aldeia com seu fiel cão para se aventurar na vida após a morte — e então, para surpresa dos aldeões, ele retornou. Eles podiam ver que Urogalan havia sido profundamente afetado por suas experiências, já que ele não falava há muito tempo. Ele apenas se sentou em uma túnica branca com seu cão ao seu lado, observando o mundo passar. Quando ele finalmente falou, ele contou sobre um lugar que ele chamou de Campos Verdes, onde os deuses-heróis dos halflings vivem ao lado de mortais que morreram, desfrutando de terras exuberantes, sol brilhante e todos os confortos de casa.

Urogalan declarou que todos os que foram antes ainda vigiam seus entes queridos a partir deste lugar de paz eterna, enviando mensagens para o mundo material. Em reconhecimento a essa afirmação, os halflings procuram sinais de seus entes queridos que partiram. Alguém poderia estar pensando em pegar borboletas com sua avó há muito tempo, quando de repente uma borboleta pousa em sua mão — evidência clara de que, como Urogalan prometeu, ela ainda está cuidando de seu neto além do véu da morte.

Como um ser divino, Urogalan pode se mover livremente através da terra e através dos planos da existência. Ele segura uma lanterna mágica que o protege em suas jornadas. Com seu cão negro liderando o caminho, Urogalan vasculha o multiverso e leva os pastores para o seu lar eterno nos Campos Verdes.

Ao contrário de outras divindades halflings, Urogalan é cercado por uma nuvem de melancolia. Ele é magro, com sua pele escura coberta por vestes brancas. Os sacerdotes que veneram Urogalan imitam essa prática de vestimenta e comportamento.

Yondalla

A história de Yondalla começa no alvorecer do mundo, quando os halflings eram andarilhos tímidos, riscando uma existência escassa. A deusa Yondalla tomou nota deles e decidiu adotar os halflings como seu povo. Ela era uma líder forte, com uma visão para seu povo, e dedicou sua vida a reuni-los e protegê-los. Com o tempo, ela elevou a divindade aqueles halflings que eram os mais aptos aos halflings necessários para sobreviver. Esses lendários halflings compõem o restante do panteão.

Yondalla criou as primeiras aldeias halflings e mostrou ao povo como construir, plantar e colher. Ela sabia que a recompensa de uma aldeia halfling seria uma pilhagem tentadora para qualquer bandido ou monstro, então ela usava seus poderes para esconder suas casas da fácil descoberta, misturando-as na paisagem para que a maioria dos viajantes passasse sem uma segunda olhada.

Para os halflings, Yondalla é responsável pela primavera em seus passos e pela excitação borbulhante que eles sentem ao saber que a sorte está do seu lado. Quando uma abóbora cresce a um tamanho enorme ou um jardim produz o dobro de cenouras como de costume, o crédito vai para Yondalla. Quando um halfling tropeça, desliza por uma encosta e pousa em uma pepita de ouro, Yondalla transforma a má sorte em boa sorte.

O Aventureiro Halfling

Quem sabe onde o espírito de um herói vai florescer? *Até mesmo a menor semente pode produzir a árvore mais poderosa.*

— Elminster Aumar, Sábio do Vale das Sombras

Tudo sobre os halflings, desde a sua pequena estatura ao seu comportamento fácil, torna-os candidatos improváveis para assumir uma vida de aventura longe de casa. No entanto, toda geração produz um punhado de indivíduos excepcionais que desafiam a sabedoria convencional e buscam suas fortunas no mundo mais amplo.

As opiniões variam sobre o que obriga alguns halflings a sair de casa e partir para o pântano da colina mais distante para explorar o desconhecido. A explicação mais simples é que algumas pessoas nascem com uma superabundância de curiosidade. Alguns dizem que Arvoreen ou Brandobaris são responsáveis por incentivá-los, e outros apontam para as histórias contadas pelos anciãos que inspiram alguns jovens a assumir tais riscos. Seja qual for o motivo, de vez em quando um halfling sente o chamado para a aventura e parte com um cajado de caminhada, uma mochila e alguns biscoitos. A primeira parada para muitas dessas almas amáveis é uma cidade distante onde eles esperam encontrar alguns companheiros que pensam como eles.

Pés Extravagantes

O potencial de um halfling para se aventurar geralmente se manifesta precocemente na vida. Quando uma criança sai pela primeira vez da aldeia, aparentemente por acidente, ou um dia pula em um tronco e tenta descer rio

Halflings têm uma boa reputação como ladrões. E ela é bem merecida.

abaixo, os pais ficam preocupados, mas não alarmados. Eles atribuem esses atos de indisciplina à intromissão de Brandobaris, e quase todas as crianças superam essa tendência de se colocar em risco. Mas se alguém persistir nessas excentricidades, os outros aldeões dizem que o jovem tem "pés extravagantes".

O termo refere-se ao desejo persistente de vagar além dos limites da atividade da comunidade que está no alcance de Brandobaris, que diz ter "os pés mais chiques de todos". Cada aldeia tem seu próprio jeito de lidar com esse fenômeno. Alguns anciãos — especialmente aqueles que já tiveram seus próprios pés — apenas encolhem os ombros, sorriem e dizem que é o jeito das coisas. No entanto, aldeões bem-intencionados podem tentar dissuadir um jovem de deixar a comunidade. Outras aldeias são muito mais favoráveis a um de seus membros que demonstra o desejo por aventura, provavelmente porque alguns de seus anciãos foram ao mundo e voltaram para contar sobre isso. Em um desses lugares, um jovem prestes a se apresentar é celebrado com uma festa agitada que vai até tarde da noite, durante a qual o futuro aventureiro é regalado por contos de outros heróis da história dos halflings.

Halflings do Multiverso

Nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS, existem muitos tipos de halflings, e eles variam muito de um lugar para outro.

Nos Reinos Esquecidos, os halflings são das variedades pés leves e robustos. Os halflings pés leves são mais altos e mais delgado que os robustos, embora "delgado" seja uma palavra relativa pelos padrões halfling. Os pés leves preferem viver em movimento em bandos itinerantes, e seus membros são mais propensos a ter uma vida de aventuras. Os robustos são integrados a natureza, a maioria deles provavelmente passa suas vidas escondidos em suas aldeias isoladas, e também são muito felizes vivendo nas comunidades de outras raças, trabalhando como fazendeiros, donos de casa, sapateiros e padeiros.

No cenário Dragonlance, kender são as contrapartes dos halflings. Possuidores de vidas mais curtas do que suas contrapartes em outros mundos, o kender tem orelhas pontudas e se tornam enrugadas à medida que envelhecem. Grandes imitadores e vocalistas, os kenders são contadores de histórias consumados, mas frequentemente falam muito rápido para outras raças que não estão acostumadas com sua cadência frenética.

Os halflings no mundo de Greyhawk vivem em tocas subterrâneas ou pequenas casas nas pastagens ou colinas. Eles são levemente cobertos com pêlos na maior parte de seus corpos, especialmente nas costas das mãos e no alto dos pés, e raramente usam sapatos. As três sub-raças são os pés peludos, que são os mais numerosos; os Cascalvas, que são os mais altos e menos atléticos dos halflings, um pouco parecidos com elfos; e os Grados, que são mais parecidos com anões de temperamento e estatura do que os outros dois.

No mundo de Athas no cenário de Darksun, os halflings são criaturas ferozes, propensas a devorar a carne de humanos e elfos. Pequenos, furtivos e bronzeados, eles vivem uma vida difícil sob o seu chefe, ganhando uma vida selvagem caçando, forrageando e atacando. Fora de sua tribo, os halflings são desconfiados, cínicos e muitas vezes paranoicos, já que pensam que todas as outras raças gostam tanto de devorar humanoides quanto ele gostam.

Lendas de Realização

Halflings que levam uma vida de aventura são encorajados pelas histórias contadas por seus anciões, contos de heróis halflings que se esgueiram por cidades humanas, saqueando masmorras carregadas de tesouros e sendo recebidos no salão de um rei anão. Cada novo herói em potencial espera ter aventuras que mereçam histórias excitantes, para inspirar e encantar as novas gerações nos próximos anos.

É claro que nem toda jornada ao mundo envolve arriscar a vida ou reivindicar grandes riquezas. Uma aventura para um halfling poderia significar viajar com uma caravana, esgueirando-se a bordo de um navio à vela, servindo como mensageiro de um lorde ou vivendo com os anões por alguns anos como aprendiz. Do ponto de vista de um aldeão halfling, ir a qualquer lugar além de casa é uma aventura, e qualquer um que faça isso deve ter uma boa história ou duas para contar quando voltar. Mesmo em uma missão perigosa, os halflings encontram prazer ao redor deles. Se estiver chovendo, um halfling está brincando nas poças; em um vento forte, um halfling poderia empinar uma pipa em vez de procurar abrigo.

Tabelas dos Halflings

Esta seção fornece um número de tabelas úteis para jogadores e Mestres que desejam escolher ou gerar aleatoriamente detalhes sobre personagens ou aldeias halflings.

Traços de Personalidade dos Halflings

d6	Traço de personalidade
1	Você tenta iniciar todos os seus dias com um sorriso.
2	Por que andar quando você pode saltar?
3	Você cria músicas sobre seus amigos que os elogiam por sua bravura e inteligência.
4	Você é extremamente cauteloso, sempre à procura de monstros e outros perigos.
5	Você sempre enxerga o lado positivo de uma situação.
6	Você gosta de coletar lembranças de suas viagens.

Ideais dos Halflings

d6	Ideal
1	**Coragem.** Você procura provar que o coração mais corajoso pode estar contido no menor dos frascos.
2	**Companhia.** Você tem certeza que pode ser amigo de alguém ou de qualquer coisa.
3	**Esperançoso.** Você viverá uma vida de aventura e terá muitas histórias para contar.
4	**Protetor.** Você se certifica de abrigar os inocentes.
5	**Honesto.** Sua mãe lhe disse para sempre dizer a verdade.
6	**Entusiasmado.** Você pode roubar a bolsa do gigante adormecido? Claro que você pode!

Vínculos dos Halflings

d6	Vínculo
1	A segurança da sua aldeia vale qualquer sacrifício.
2	Nada é mais valioso do que amizade e família.
3	Você está seguindo seu próprio caminho ao longo da vida. Ninguém pode te dizer o que fazer.
4	Você tem uma herança especial que você nunca se separa.
5	Você não vai roubar ou ferir aqueles que são mais fracos ou menos afortunados do que você.
6	Não importa quão pequeno você seja, você não vai recuar para um valentão.

Defeitos dos Halflings

d6	Defeito
1	Você não consegue resistir de enfiar o nariz onde não deve.
2	Você é muito inquieto. Sentar-se ainda é um grande desafio.
3	Você não pode deixar passar um bom tempo.
4	Você odeia perder uma refeição e fica irritado e mal-humorado quando é obrigado.
5	Você é fascinado por coisas reluzentes e não consegue se segurar pega-las "emprestadas".
6	Você nunca se contentar com apenas uma fatia quando você pode ter o bolo inteiro.

Razões para Aventura

d6	Razão
1	Descascar batatas e pastorear cabras o tempo todo não era sua xícara de chá.
2	Você adormeceu em uma jangada um dia e acordou perto de uma cidade humana. Você ficou tão emocionado com as estranhas visões e comida saborosa que você nunca retornou.
3	O que começou como uma simples pilhagem de abóbora das fazendas próximas se transformou em um ladino mercenário.
4	Você conversou com uma bela fada na floresta e, de repente, estava a mil quilômetros de casa.
5	Seu ancião da vila contou-lhe tantas histórias sobre ser um ladino em um grupo de aventureiros que você não resistiu ao impulso de tentar fazer isso sozinho.
6	Um amigo desafiou você a montar nas costas de um cavalo adormecido, que acabou sendo um pégaso, e sua vida não diminuiu desde então.

Gnomos

E então a coisa toda explodiu em um milhão de pedaços! [suspiro] Eu nunca vi nada parecido na minha vida!

— Griballix, gnomo de Sigil

O amor pela descoberta é a força que move a vida de um gnomo, seja investigando a natureza da magia ou tentando inventar um melhor protótipo. Perguntas sobre o mundo preenchem a cabeça de um gnomo: como um inseto voa, um peixe nada ou um gafanhoto salta — eles querem descobrir tudo! Mas não é apenas a natureza e seus trabalhos que os intrigam; Os gnomos ficam obcecados com todos os tipos de tópicos. Em particular, eles têm um grande interesse em dispositivos mecânicos, o mundo natural e atividades mágicas; um gnomo pode procurar inventar uma nova ferramenta de jardim, coletar e categorizar todo tipo de borboleta, ou desenvolver um novo método para cortar pedras preciosas.

Beber Profundamente pela Vida

Um gnomo raramente fica entediado e tenta saborear cada minuto, pois a vida é cheia de oportunidades para aprender, ajudar os outros e se divertir.

Os gnomos nascem com um fascínio pelo aprendizado, alimentados por uma curiosidade irreprimível. A maioria dos indivíduos se instala em uma área especializada de estudo, como um aspecto do mundo natural, um método particular de invenção ou os padrões subjacentes ao multiverso.

Embora essa busca pelo conhecimento possa obrigar um gnomo a passar longos períodos na oficina ou no laboratório, a atividade nunca é vista como trabalho penoso — pelo contrário. Os gnomos gostam de tornar um aspecto desinteressante da vida mais agradável, como inventar uma pá que assobie uma melodia para aliviar a labuta da escavação ou criar um garfo telescópico que possa estender a mesa para estimular as refeições.

Sua atitude divertida também aparece na forma de piadas que os gnomos contam, ou sobre seus companheiros, e nas brincadeiras bem-humoradas que eles fazem um com o outro — e com outras pessoas (que nem sempre gostam de serem alvos de seu humor).

A Jornada é o Destino

Os gnomos não são muito orientados para objetivos, pois buscam seus interesses. Para eles, a jornada e o destino são unos e o mesmo, e uma conquista no final de uma jornada é apenas o primeiro passo para a próxima realização.

Mesmo que o fracasso, o desapontamento e os becos sem saída sejam obstáculos recorrentes no caminho para a descoberta, os gnomos se divertem na busca. Eles saboreiam a aquisição de novos conhecimentos, percebendo que podem ter um custo, e mesmo uma série de resultados ruins em experimentos não dissuade um gnomo de seguir o caminho que escolheram.

Gnomos das Rochas

Os primeiros passos de um visitante na toca de um gnomo da rocha são acompanhados pelos sons de martelos industriais batendo em metal, cinzéis mastigando madeira, caldeirões borbulhando e uma série de guinchos, silvos e assobios variados. Contra

esse pano de fundo, os corredores ecoam com as vozes dos gnomos das rochas inventores tagarelando a uma velocidade quase ininteligível sobre suas últimas idéias, e a algazarra é ocasionalmente pontuada por uma grande explosão ou o abrupto colapso de alguma geringonça instável.

Para os gnomos das rochas, a vida é uma combinação de gincanas e períodos de experimentação ousada. Primeiro, eles extraem materiais de dentro da terra e então descobrem o que podem criar ou inventar usando esses recursos. A descoberta de uma nova liga de metal — seja de estanho, cobre, prata ou ouro — faz os gnomos das rochas baterem palmas de alegria, mas eles ficam mais felizes quando encontram um tesouro de gemas, particularmente diamantes.

Os gnomos das rochas solitários têm idéias diferentes sobre quais tipos de invenções são mais satisfatórias para criar, com alguns favorecendo a praticidade e outros mais interessados na expressão artística. Em cada grupo, há aqueles que preferem praticar as artes alquímicas e aqueles cujos talentos se inclinam para a criação de dispositivos mecânicos. Cada grupo tem membros de cada persuasão, e todos estão ligados pelo respeito mútuo pelo que fazem apesar de suas diferentes perspectivas.

A Prática Leva a Perfeição

Os gnomos das rochas que adotam uma abordagem mais científica para inventar são os responsáveis pela criação de dispositivos tecnológicos que facilitam a vida. Até mesmo uma invenção simples como um novo tipo de ancinho é celebrada, e esse avanço pode mais tarde ser substituído por alguém que o modifique de uma forma que o torne mais eficiente ou mais agradável de usar.

Esses inventores raramente relutam em tentar fabricar dispositivos com poder excepcional, mesmo que, a princípio, não se possa trabalhar da maneira pretendida. Os gnomos sabem que é sempre possível que alguém aprenda com os erros de um inventor, por isso mesmo uma experiência fracassada é um sucesso de alguma forma. Cada pequena explosão ou outro incidente de turbulência em uma toca de gnomo de pedra serve como uma pista sobre o que não fazer na próxima vez — a menos, claro, que o objetivo seja fazer algo explodir.

Por Amor à Beleza

A imaginação corre solta na mente de um gnomo. Qualquer ideia nova pode ser o ponto de partida para uma nova jornada de experimentação e descoberta.

Bugigangas Celestiais

Um punhado de mestres artífices existe entre os gnomos das rochas que levam a magia de seu ofício a novas alturas. Esses gnomos lendários geralmente residem em Bytopia e em outros planos distantes do Plano Material, locais onde eles podem acessar e aproveitar as poderosas energias. Eles revelaram segredos do multiverso que os capacitam a criar criações alucinantes — seus chamados "bugigangas celestiais".

Esses mestres artífices são amigáveis para aqueles que os procuram. Eles gostam de exibir seus trabalhos e se divertem vendo os visitantes interagirem com suas bugigangas, enquanto escrevem notas sobre como refinar suas criações.

As bugigangas celestiais podem fazer praticamente qualquer coisa. Muitos desses objetos têm propriedades semelhantes às de itens maravilhosos, como uma bugiganga que pode aumentar um valor de habilidade ou um que pode mostrar acontecimentos em outros planos.

Gnomos Funileiros

No mundo de Krynn no cenário de Dragonlance, os gnomos das rochas levam a invenção a alturas extremas e são conhecidos por serem fornecedores de desordem desmiolada. Apesar de perderem partes do corpo ou obterem cicatrizes de vários acidentes, nada impede a busca insaciável dos gnomos de experimentar e descobrir.

Para Grandeza ou Para o Lar. As criações dos gnomos funileiros variam do ridículo ao perigoso. Eles adoram empurrar a arte da invenção além de seus limites e explorar a instabilidade de materiais voláteis. Eles gargalham de alegria após um estrondo ensurdecedor, saltam e pinoteiam em meio a relâmpagos letais. Embora possa ser bizarro e incomum, a criação de gnomos funileiros é algo raro e altamente valorizado. Tais invenções incluem o seguinte:

- Um esmagador de tomate movido a corrente que também é capaz de voar
- Uma ratoeira portátil movido à eletricidade — bom para impedir a entrada desses vermes
- Uma réplica de metal flutuante de um espectador, completo com raios oculares de desintegração
- Um bando de papagaios explodindo

Falha Frequentemente, Falhe Feliz. Esses inventores ficam encantados com cada explosão, cada sujeira e cada monte de destroços fumegantes. O fracasso faz parte da eventual solução e algo a ser celebrado. Um fracasso verdadeiramente épico pode ser motivo para uma grande festa na comunidade.

Mesmo que os gnomos das rochas apreciem os aspectos práticos de seus empreendimentos, eles também encontram satisfação em criar itens que não têm utilidade real. Muitas das invenções são celebradas apenas por serem belas de serem vistas ou por serem complexas e intrincadas em sua construção, e os artistas que criam tais coisas são tão estimados quanto aqueles que se especializam em projetar ferramentas.

Exploração é uma parte da invenção, como os gnomos veem, então não há nada de errado em criar máquinas e artefatos que pareçam sem propósito. Os gnomos que produzem essas obras de arte estão usando novas idéias e novas abordagens, rompendo antigas fronteiras e avançando na fronteira do conhecimento. Por exemplo, um artista pode criar uma bela escultura articulada cujas peças podem ser manipuladas de uma maneira única. Outro artesão pode adotar essa ideia e aplicá-la a uma nova forma de invenção — mas ninguém esquece que foi a idéia do artista que abriu caminho para essa jornada.

Alquimistas

Os gnomos das rochas alquimistas exploram a natureza dos minerais e produtos químicos, curiosos para ver o que acontece quando misturam certas substâncias com outros compostos ou com magia crua. A maioria dos alquimistas, mesmo aqueles que se ocupam com experimentações e novas idéias, podem produzir várias substâncias úteis, como fogo de alquimista, antitoxina, gosma super escorregadia, composto de fusão de pedras, repelente de stirge e tinta que brilha no escuro.

Artífices

Os gnomos das rochas artífices constroem peças de maquinário requintadamente moldadas e esmaltadas, muitas vezes tecendo propriedades mágicas em seu trabalho. Os artífices frequentemente desenvolvem uma reputação por um estilo e tipo de trabalhos específicos. Por exemplo, um simpático artífice gnomo pode criar companheiros e animais de estimação mecânicos adoráveis, enquanto um gnomo amuado pode fazer constructos de criaturas com dentes afiados e garras. Os gnomos artífices podem se tornar famosos, com suas obras muito procuradas por nobres, magos e outros colecionadores.

As invenções de um artífice podem incluir itens como uma caixa com fechadura que abre com um comando verbal ou uma série de gestos, uma criatura mecanizada projetada para responder a comandos simples ou um item mágico comum (como os introduzidos no *Guia do Xanathar Sobre Tudo*).

Visão Periférica

Quando estão no trabalho, os gnomos das rochas se escondem em suas oficinas com placas "Não perturbe" penduradas na porta. Não é incomum que os gnomos que estão trabalhando em seus projetos passem a maior parte do tempo em reclusão, e mesmo quando eles emergem (para refeições ou por outros motivos), eles estão frequentemente imersos em pensamentos e alheios ao ambiente. Na segurança da toca, eles raramente se machucam devido a essa vulnerabilidade. Mas até mesmo os gnomos que moram na cidade podem ser vitimas desse tipo de obsessão quando buscam seus projetos, e nesses casos é muito mais seguro que eles permaneçam em suas tocas, já que um gnomo vagando pelas ruas profundamente no pensamento pode entrar em um fosso ou ser atropelado por uma carruagem.

Gnomos da Floresta

Como companheiros da natureza e de seus animais, os gnomos da floresta aprendem com o ambiente como se fossem de um mestre professor. Eles evitam incursões em seu reino arborizado por intermédio de um notável número de humanos e outras raças, mas eles ajudam individuos e pequenos grupos que consideram dignos de sua ajuda. Eles criam belos jardins, esculturas orgânicas e maravilhosas joias de esmeralda — aquela preciosa pedra verde sendo a favorita de todas as pedras preciosas.

Os gnomos são excelentes bibliotecários e tutores. Dê um gnomo uma tarefa de catalogar e organizar, e você terá um gnomo feliz em suas mãos.

Os assentamentos de gnomos da floresta geralmente não são notados. Caçadores itinerantes podem passear sem nunca suspeitar que estejam caminhando por qualquer coisa além de área selvagem. Uma comunidade de elfos pode se surpreender ao descobrir que eles são vizinhos de uma aldeia de gnomos da floresta há anos.

Os gnomos da floresta são bons em fazer suas tocas desaparecerem na paisagem. Isso ajuda já que eles são pessoas pequenas, e que eles moldam suas tocas cavando e vivendo em seu interior ao invés de construir e viver sob o solo. Como os texugos e guaxinins que muitas vezes são seus companheiros, eles vivem nas cavidades das árvores e nas cavernas escavadas nas encostas, cada toca conectada às outras na comunidade por tocas elaboradas.

Além das portas secretas em suas tocas, os lares dos gnomos da floresta são alegremente decorados, espaços arrumados que aproveitam os recursos naturais. Uma grande tigela de vidro submersa com peixes e sapos pode servir como uma claraboia para uma toca de gnomo, enquanto aparece para o mundo acima como um pequeno lago. As raizes enrugadas e emaranhadas de uma árvore podem ser usadas para prateleiras, assentos, mesas e camas. Essas tocas costumam ter muitos pequenos canais abertos para o exterior, permitindo que os raios do sol batam nas paredes e no chão e proporcionem um meio de saída para os muitos animais que vivem com os gnomos. Pequenas aberturas semelhantes são usadas para suas chaminés escondidas, disfarçadas de galhos de árvores, que transportam fumaça de seus pequenos fogos até as copas das árvores, reduzindo-a a pouco mais do que uma névoa antes de se dispersar.

Ajudantes Animais

Os gnomos da floresta podem se comunicar com muitos dos pequenos animais da floresta. Esquilos, guaxinins, raposas, doninhas, corujas, coelhos, pintarroxos, beija-flores e muito mais são seus aliados e amigos. Os forasteiros frequentemente pensam nessas criaturas como animais de estimação dos gnomos, mas os gnomos as tratam mais como vizinhos confiáveis.

Quando estranhos se aproximam de uma floresta habitada por gnomos da floresta, os gnomos geralmente sabem disso enquanto esses visitantes ainda estão a quilômetros de distância. Esquilos velozes correm pelas copas das árvores, cada um tentando ser o primeiro a avisar os gnomos e ganhar um tratamento gentil.

Aves trilam uma chamada especial que alerta os gnomos para o perigo. À noite, animais noturnos, como corujas e morcegos, levam a palavra aos gnomos durante os momentos em que deveriam estar atentos.

Especialistas em Ilusão

Os gnomos da floresta têm uma habilidade mágica inata, permitindo que criem ilusões simples. Eles praticam o uso da magia da ilusão desde cedo. A maioria das comunidades de gnomos da floresta inclui um ilusionista capacitado e um ou dois aprendizes, e usam seus talentos a serviço da comunidade — projetando ilusões mais duradouras ou de maior escala que ajudam a comunidade a permanecer escondida do mundo.

Os gnomos usam ilusões por praticamente qualquer motivo — como um jogo, para defesa ou para comunicação — e às vezes sem nenhuma razão além de considerações artisticas. Uma simples ilusão pode muitas vezes expressar uma ideia complexa, como quando a memória de um local é acionada pelo som ilusório de um riacho murmurante que atravessa o local. Uma sessão de narrativas de histórias conduzida por um grupo de gnomos da floresta é uma profusão de sons e imagens que ajuda a dar significado e intensidade à história contada. É um tipo de entretenimento incompreensível para a maioria das outras raças, cujas histórias e performances são limitadas por qualquer material disponível.

A natureza lúdica dos gnomos da floresta transparece nas ilusões que eles criam, mesmo aqueles que têm um propósito sério. (Uma ilusão que esconde a entrada de um túnel fazendo com que pareça terra sólida pode não divertir outras pessoas, mas os gnomos dão uma boa risada disso.) Os gnomos da floresta gastam seu tempo livre experimentando a criação de ilusões nunca antes vistas, ou embelezando as imagens e sons que eles já sabem produzir.

A diversidade de maneiras em que os gnomos da floresta usam ilusões para se divertir é quase ilimitada. Alguns exemplos: aprimoramentos visuais de um conto mítico contado por um ancião, sons novos e interessantes e portas e corredores falsos para enganar intrusos e levá-los a armadilhas. (Os goblins simplesmente não conseguem passar por uma porta que os chama pelos seus nomes.)

Gnomos das Profundezas

Os gnomos das profundezas, ou svirfneblin, são os primos pragmáticos e muitas vezes rabugentos da família dos gnomos, que vivem no subsolo. O Subterrâneo é cheio de perigos, o que significa que os gnomos passam a maior parte do tempo simplesmente se mantendo vivos. Eles suportam esta vida porque o Subterrâneo também possui tesouros incriveis: minerais e pedras preciosas, ouro, prata e platina. Os svirfneblin mineram esses materiais sempre que encontram um novo depósito — especialmente os rubis, que eles valorizam acima de todos os outros tesouros. Os svirfneblin sentem prazer com o sucesso nessas operações de mineração. Um sorriso fino emerge das feições de pedra de um gnomo profundo que encontra uma joia verdadeiramente notável, e tal descoberta ilumina o clima no enclave por um tempo.

Ocultos Porém Caseiros

Os gnomos das profundezas protegem seus enclaves com túneis labirínticos, armadilhas e guardas armados, todos projetados para tornar a entrada de um assentamento pouco convidativa. Mas dentro de suas fronteiras, um assentamento de gnomos das profundezas é moldado e decorado pelo svirfneblin para tornar o lugar acolhedor e confortável.

Embora sejam pedreiros especializados, os svirfneblin apreciam a beleza da pedra natural e preferem esculpir para acentuar suas características ou deixá-la inalterada. Sua arquitetura é marcada por formas curvas e suaves, em vez de linhas retas e bordas duras.

Os svirfneblins são intensamente voltados para a comunidade e tem pouca preocupação com privacidade entre si. Assim, eles não fecham espaços com portas ou coberturas de janelas. A maioria de suas residências é habitada de forma esparsa em um ou dois quartos. Os espaços dos leitos, muitas vezes esculpidos nas paredes da caverna, são amarrados com redes para cada habitante, mas muitas vezes estão vazios, exceto pelos cofres de pedra contendo alguns objetos pessoais.

Divindades Gnômicas

Quem forjou as correntes que aprisionam Tiamat *em Avernus? Por que os modrons seguem a Grande Marcha? Quem é a Senhora da Dor, realmente? Eu não posso te dizer, mas as respostas estão nas Colinas Douradas. E se Garl e sua gangue não sabem, isso não pode ser conhecido.*

— Griballix, gnomo de Sigil

Não deveria ser surpreendente que os gnomos, inventores inveterados que são, tenham um número incrível de lendas que contam sobre suas divindades. Cada marco tem seu repertório único de contos — alguns deles, sem dúvida, fundamentados na realidade, enquanto outros podem ser produtos da imaginação. A distinção não é importante para as pessoas que se inspiram e se orgulham das histórias de seus deuses, porque cada lenda é verdadeira à sua maneira.

Elminster costuma chamar esses gnomos de o Povo Esquecido — um nome apropriado para eles na maioria dos mundos. Eu andei por diversos reinos, e nenhum deles tem sequer uma sugestão de uma nação gnômica.

Cada divindade no panteão gnômico é um especialista em múltiplos campos de atividade que é capaz de feitos incríveis. No entanto, esses heróis também apresentam deficiências, como hesitação ou egoísmo. Somente a principal divindade dos gnomos, Garl Glittergold, pode convencer os outros a deixar de lado as preocupações pessoais para embarcar em uma grande excursão ou trabalhar juntos em direção a um objetivo comum. E de acordo com os gnomos, está provado que seus deuses podem realizar o impossível quando se unem.

Talvez por causa da perspectiva particular de cada comunidade ou porque os deuses frequentemente usam máscaras ilusórias, existem diversas idéias diferentes sobre a participação do panteão. Em algumas comunidades, os deuses são todos masculinos ou femininos; em algumas são animais, ou constructos criados por Garl Glittergold. Alguns gnomos dizem que Garl tem cinco aliados, enquanto outros somam onze.

Um tipo de consenso surge da totalidade dessas crenças. A maioria dos gnomos acredita que Garl Glittergold e seus sete assistentes capacitados residem em, ou abaixo de sete cimeiras conhecidas como as Colinas Douradas. Este é o lugar de onde novas almas gnômicas são enviadas para experimentar o mundo mais amplo, e ao qual elas retornam para se juntar à comunidade santificada daqueles que vieram antes deles. Urdlen é a única divindade gnômica que não mora lá, tendo sido exilada por Garl por sua recusa em cooperar com o resto do grupo.

A tabela Divindades Gnômicas lista os membros do panteão gnômico. Para cada deus, a tabela apresenta uma tendência, uma esfera (as principais áreas de interesse e responsabilidade do deus), domínios sugeridos para os clérigos que servem ao deus e um símbolo comum do deus. Muitos dos deuses na tabela são descritos nesta seção.

Divindades Gnômicas

Divindade	Tendência	Esferas	Domínio Sugeridos	Símbolo Comum
Baervan Wildwanderer	NB	Terras florestais	Natureza	Focinho de um guaxinim
Baravar Cloakshadow	NB	Ilusão, enganação	Arcanismo,** Enganação	Adaga contra um manto com capuz
Bleredd	N	Trabalho, artesanato	Forja,* Luz	Mula de ferro
Callhanduran Smoothhands	N	Mineração, escultura em pedra	Conhecimento, Natureza	Anel de sinete dourado com uma estrela de seis pontas
Flandal Steelskin	NB	Metalurgia	Forja,* Conhecimento	Martelo flamejante
Gaerdal Ironhand	LB	Proteção	Guerra	Lingote de ferro
Garl Glittergold	LB	Deus primordial dos gnomos	Enganação	Pepita de ouro
Gelf Darkhearth	CN	Frustração, destruição	Guerra	Bigorna quebrada
Nebelun	CB	Invenção, sorte	Forja,* Conhecimento, Enganação	Fole de cauda de lagarto
Rill Cleverthrush	LN	Lei, reflexão	Conhecimento	Engrenagens entrelaçadas
Segojan Earthcaller	NB	Terra, os mortos	Sepultura,* Luz	Pedra preciosa brilhante
Sheyanna Flaxenstrand	CB	Amor, beleza, paixão	Luz	Duas taças de prata
Urdlen	CM	Ganância, assassinato	Morte, Guerra	Toupeira com garras brancas emergindo do chão

* Aparece no *Guia do Xanathar Sobre Tudo*
** Aparece no *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*

Kobolds: Inimigos Eternos

Os kobolds e os gnomos têm sido inimigos desde o tempo que os grupos podem lembrar, tudo por causa de uma brincadeira brilhante que Garl Glittergold interpretou em Kurtulmak, a divindade kobold.

Em uma era longínqua, como uma versão da história, os kobolds eram usados como escravos pelos dragões malignos, assim como são hoje — forçados a esfregar as escamas de seus mestres, limpar seus covis e empilhar o ouro em seus tesouros. Um kobold, Kurtulmak, era sem dúvida o mais ardiloso de todos os kobolds. Ele procurou outras criaturas para fazer o trabalho no lugar dos kobolds, e encontrou uma vítima adequada entre os gnomos. Por serem menos agressivos que seus algozes, os gnomos caíam sob a influência da horda de kobolds de Kurtulmak.

Mas Garl Glittergold provou ser um espinho no lado escamoso de Kurtulmak. O brincalhão alegre irritou, confundiu, enganou e exasperou o deus kobold enquanto libertava grandes grupos de gnomos de suas garras. Quando a paciência de Kurtulmak se esgotou depois de vários desses embaraços, ele declarou um juramento de levar à morte a todos os gnomos.

Para evitar que seu inimigo fizesse mal a eles, Garl enganou Kurtulmak para persegui-lo em um labirinto de cavernas, cantando canções zombeteiras e saltando de um jeito que só ele sabia que enfureceu especialmente Kurtulmak. Uma vez que o deus kobold estava no fundo do labirinto, com uma piscadela brilhante e um estalar de dedos, Garl derrubou o sistema de cavernas em Kurtulmak, prendendo-o no subsolo por todo o tempo. Até hoje, os kobolds procuram gnomos por retribuição em todas as oportunidades.

Baervan Wildwanderer

Baervan Wildwanderer é o deus das florestas e daqueles que viajam, uma alma pacífica cujas explorações muitas vezes se transformam em aventuras emocionantes. A companheira constante de Baervan é Chiktikka Fastpaws, um guaxinim gigante travesso que muitas vezes coloca a dupla em apuros. Embora Baervan não seja tão brincalhona quantos alguns dos outros deuses, ela é frequentemente responsabilizada quando Chiktikka faz algo ultrajante, como roubar o café da manhã de Gruumsh ou fazer xixi nas botas de Rillifane Rallathil.

Baervan pode cantar a canto de todos os pássaros, conhece todo tipo de planta que já floresceu na terra, nunca se perde, e pode fazer amizade com qualquer um sob o sol (contanto que Chiktikka opte por agir de maneira agradável ao invés de irritante). Os gnomos da floresta acreditam que podem falar com os animais da floresta e nos arredores porque Baervan ensina suas almas como fazê-lo antes de nascerem.

Baravar Cloakshadow

Quando os gnomos chegaram ao mundo, Baravar os protegeu ensinando-os a se esconder, usar magia e enganar seus inimigos. Ela foi aprisionada pelo deus gnomo Khurgorbaeyag, e depois de escapar e se vingar, ela começou a prática de nunca usar a mesma face duas vezes, e ela segue uma rotina diferente a cada dia para que ninguém possa prever o que ela pode fazer. Quando os gnomos contam histórias das aventuras de seus deuses, Baravar é sempre a última a ser encontrada quando o grupo se forma, mas mesmo assim ela concorda em apoiar os planos de Garl.

Os gnomos da floresta e os gnomos das profundezas devem suas habilidades mágicas inatas a Baravar, e todos os gnomos obtém sua defesa natural contra a magia de sua astúcia.

Callhanduran Smoothhands

Callarduran tornou-se o patrono dos gnomos das profundezas quando os conduziu ao Subterrâneo e os ensinou a sobreviver, mas todos os gnomos o veem como a personificação do impulso de adquirir conhecimento, examinar tudo mais minuciosamente e, assim, fazer grandes descobertas.

Callarduran ganhou seu apelido quando, depois de roubar o coração de Ogrémoch, esfregou as mãos suavemente enquanto polia o coração e o transformava em uma pedra mágica. O roubo fez com que Ogrémoch se voltasse para o mal, mas deu a Callarduran o poder de controlar elementais da terra — o que, dizem, ele pode conferir aos gnomos das profundezas, esfregando a pedra e dizendo seus nomes.

Flandal Steelskin

As histórias que os gnomos contam sobre Flandal Steelskin tipicamente apresentam um item perfeito que ele criou ou uma desventura que resulta de seguir seu nariz enorme, que pode cheirar mais facilmente do que um lobo pode farejar um gambá. A lenda mais frequentemente contada de Flandal inclui os dois elementos. Antes de criar o machado maravilhoso de Garl, Arumdina, Flandal farejou a mais pura fonte de mitral: o coração de Imix. Com a ajuda dos outros deuses gnômicos, ele roubou o coração e transformou-o em uma forja de mitral que agora arde com uma eterna chama furiosa.

As lendas de Flandal retratam-no não apenas como o deus da metalurgia, mas também do fogo e do trabalho de vidro e da alquimia. Os gnomos da rocha atribuem sua habilidade de criar dispositivos e objetos alquímicos às habilidades superlativas da Flandal nessas áreas.

Gaerdal Ironhand

O Escudo das Colinas Douradas, Gaerdal Ironhand, não tem nenhuma utilidade para diversões, e ela não se digna a sorrir em qualquer brincadeira, exceto as de Garl Glittergold. Gaerdal é obcecada por defesa e vigilância, e é especialista em fortificação, táticas de cerco, combate e armadilhas.

Em vez de se movimentar como os deuses gnômicos costumam fazer, Gaerdal tem uma tendência a escavar e se esconder, e em muitos contos, Garl acha difícil convencê-la a deixar sua toca para se juntar aos outros em aventuras. Algumas lendas dizem que essa relutância se deve em parte a uma escapada que lhe custou a perda de sua mão. Flandal e Nebelun trabalharam juntos para substituí-la por uma mais forte feita de ferro, mas seu ressentimento sobre o infortúnio perdura.

Os gnomos constroem suas tocas em lugares escondidos e defensivos, porque Gaerdal lhes ensina essas técnicas. Cada porta secreta, buraco de espionagem e alarme de intrusão em uma toca de gnomo é um tributo aos princípios de Gaerdal.

Garl Glittergold

Quando crianças os gnomos ouvem suas primeiras histórias sobre os deuses, elas são apresentadas a um gnomo de pele dourada com um sorriso largo e olhos brilhantes de pedras preciosas que mudam de cor como um caleidoscópio. Os jovens aprendem rapidamente a reconhecer que seu personagem favorito, o deus dos gnomos, está prestes a roubar o espetáculo.

Um piadista e um brincalhão, Garl Glittergold lembra aos gnomos que a vida deve ser tomada de ânimo leve, e que uma boa risada os servirá melhor do que uma atitude sombria. Quando Garl se atrapalha com o mal em sua mente, a barba de Moradin pode acabar tecida com flores risonhas, e o machado de Gruumsh pode florescer cabeças de burros no momento mais inoportuno.

Cooperação é a Chave. As lendas sobre Garl Glittergold inspiram os gnomos a trabalharem juntos. Garl sabe que muitas cabeças e muitas mãos fazem

trabalhos leves. Embora ele também faça muitas brincadeiras por conta própria, Garl é quem reúne os heróis para um empreendimento que exija todos os seus talentos. Para fornecer orientação específica, Garl poderia enviar um presságio para cutucar um grupo de gnomos em uma determinada direção, ou até mesmo manifestar um avatar no meio de uma toca de gnomo. Quando Garl faz uma dessas aparições raras, é para resolver uma disputa que ameaça uma comunidade.

Mais Cérebro, Menos Músculo. Garl prefere truques e ilusões ao combate direto, preferindo usar sua mente para superar um problema em vez de seu aço. Para os gnomos prosperarem, eles devem usar seu intelecto e engenhosidade. Mas quando o empurrão chega, Garl usa Arumdina, seu inteligente machado de batalha de duas cabeças, capaz de penetrar qualquer substância — para escapar de uma situação perigosa.

Nebelun

Nebelun, também conhecido como a Intrometida, é destemido, talvez tolamente. Toda invenção de Nebelun começa com uma idéia maluca, nada acontece inteiramente de acordo com o planejado, e suas maiores façanhas geralmente surgem de erros. Quem mais entraria e roubaria a cauda de Semuanya enquanto o deus dos lagartos se banhava em sua piscina favorita? Quem mais usaria o martelo de Thor para esmagar um prego e, assim, ser inspirado a inventar o para-raios? Garl nunca precisa convencer Nebelun a participar de uma excursão, mas ele e o resto do panteão têm que focar sua atenção na tarefa em mãos, de modo que sua inventividade maluca não inviabilize o esforço.

Todos os gnomos veem Nebelun como o delicioso espírito de invenção e descoberta, mesmo aqueles cuja subsistência não tem nada a ver com a construção de dispositivos estranhos. Qualquer acidente que por acaso resulte em uma nova descoberta pode ser creditado à benevolente intromissão de Nebelun nos assuntos dos gnomos mortais.

Segojan Earthcaller

Os gnomos conhecem Segojan Earthcaller como uma espécie de herói modesto. Dizem que ele é o melhor cozinheiro entre os deuses gnômicos e que tem o poder de curar qualquer doença, porque conhece os usos medicinais e culinários de todas as criaturas e plantas que vivem no subsolo. Durante as desventuras do panteão gnômico, Segojan contribui para o grupo através de suas habilidades de cura e o poder restaurador de suas refeições, e em muitas ocasiões os outros deuses gnômicos o chamam para usar sua habilidade de penetrar em qualquer situação.

Os gnomos da floresta acreditam que sua capacidade de falar com animais tocaieiros vem de Segojan. Todos os gnomos veem Segojan como um curador dos enfermos e um protetor da lareira. Ele também é reverenciado em seu papel de guia para almas gnômicas após a morte, desde que o corpo esteja enterrado antes que os vermes o reivindiquem. Se o corpo de um gnomo não é confiado a Segojan por intermédio dele, a alma é forçada a encontrar seu próprio caminho para a vida após a morte.

Presentes dos Deuses

Os deuses gnômicos gostam de viajar pelo multiverso sob o disfarce de gnomos comuns. Aqueles que os ajudam ou os tratam com respeito podem receber um modesto gesto de agradecimento em troca. Às vezes a divindade se revela antes de dar o presente, e às vezes o item simplesmente aparece no travesseiro do destinatário ou em um saque. Presentes típicos incluem um apito dourado que pode imitar qualquer canto de pássaro, um besouro mecânico feito de prata que pode voar e obedecer comandos simples, e uma semente que, quando plantada, cresce em uma árvore frutífera em miniatura e condece frutos em poucas horas.

Urdlen

Muitos panteões incluem em seu número um malvado ou um extravagante — alguém que não deve ser imitado da maneira costumeira, e muitas vezes uma entidade cuja existência serve como lição objetiva e um exemplo do que acontece aos mortais que se comportam da mesma maneira. Para os gnomos, esse nicho é preenchido por Urdlen, também conhecido como Glutão, por seu comportamento egoísta e cruel.

Embora os detalhes sejam diferentes de contar para contar, todos os gnomos conhecem a história de como Garl baniu Urdlen das Colinas Douradas porque Urdlen se recusou a ir em uma missão importante. Apesar dos esforços de Garl e dos apelos do restante do panteão, Urdlen se recusou egoisticamente a deixar seus próprios interesses de lado e a contribuir para o grupo. Cada versão dessa história termina em algum tipo de tragédia — talvez a perda da mão de Gaerdal, a aflição que fez Flandal precisar de nova pele, ou o desaparecimento da sombra de Baravar — e cada um conclui com "E é por isso que Garl enviou Urdlen ao exílio." Nos contos de sua vida posterior, Urdlen não é mais um gnomo, mas se tornou um monstro ganancioso e destrutivo, uma grande toupeira cega e sem pêlos, com garras e dentes de ferro.

Os gnomos acreditam que Urdlen exerce influência em suas vidas quando experimentam ciúmes, ganância, petulância ou inveja. É mais provável que os indivíduos sejam vítimas desses sentimentos quando não gastam tempo suficiente em atividades com outras pessoas, e os contos de Urdlen servem como um sombrio lembrete da importância de participar da sociedade.

As Colinas Douradas

Sete colinas colocadas em um anel em Dothion, a metade mais pastoral do plano de Bytopia, são as casas dos deuses gnômicos. Cada uma das Colinas Douradas, descrita abaixo, é o domínio de uma certa divindade, com exceção de Callarduran, que mora abaixo em um conjunto de cavernas chamado Lar Profundo:

A Forja de Mitral. Minas contendo todo o tipo de minerais que correm pela colina de Flandal, que também apresenta túneis que levam a grandes depósitos de minério em outros planos. Quando Flandal está trabalhando, toda a colina vibra ao ritmo de seu martelo trabalhando na forja para a qual sua colina é nomeada.

A Oficina. O monte de Nebelun é enfeitado por dentro e por fora com estruturas e engenhocas de propósito misterioso em vários estágios de conclusão. Apenas a Intrometida pode dizer como ela planeja que qualquer uma dessas invenções dela funcione. De tempos em tempos, ela oferece uma a um seguidor digno, prometendo que seu uso trará sucesso — mas não oferece garantia de que funcionará como deveria.

A Toca das Pedras Preciosas. Uma pequena porta redonda logo abaixo do cume da colina de Segojan abre para uma rede de túneis e tocas, iluminada por pedras brilhantes. Todos os tipos de criaturas moradoras vivem pacificamente com almas gnômicas neste ambiente.

As Colinas Douradas são um reino lustrado com uma claridade dourada a todo o momento. Cada hora é como a de uma tardinha quente de outono. Seria o lugar mais relaxante do multiverso, se não fosse pelas colinas serem tão movimentadas em seu interior.

Folha do Sussurro. Esta colina leva o nome do carvalho impossivelmente grande que cresce a partir de seu topo e se espalha para sombrear muitas de suas encostas. Mesmo quando Baervan e Chiktikka não estão presentes em sua cabana na base da árvore, seus galhos e raízes e as encostas gramadas da colina estão sempre vivas com animais travessos.

Lar Cintilante. A colina de Garl não é maior que o restante, mas brilha mais intensamente do que as outras sob a luz do eterno pôr-do-sol que dá nome ao lugar. No entanto, o verdadeiro "brilho" encontra-se dentro de tesouros de muitas aventuras de Garl, exibido em um salão com pedras preciosas.

O Outeiro Secreto. Baravar esconde a entrada de sua colina com ilusões e enigmas, nunca permitindo que qualquer um que a visite entre duas vezes pelo mesmo caminho. Aqueles que perseverarem através de seus truques para descobrir seu santuário interior podem ser recompensados com um tesouro.

Refúgio Forte. A casa de Gaerdal é uma fortaleza que contém um confuso labirinto de túneis, projetado para desafiar qualquer tentativa de invasão ou infiltração. Gaerdal, sempre atento a qualquer ameaça às Colinas Douradas, está quase sempre em seu interior, a não ser encontrado, a menos que assim o deseje.

Aventureiros Gnomos

EU NÃO SEI QUANTAS VEZES EU VI UM GNOMO CONTORNAR *um beco sem saída com uma oportunidade maravilhosa.*

— Delaan Cão Invernal

Quando um gnomo deixa a toca, a força por trás dessa decisão é quase sempre a curiosidade — uma necessidade insaciável de procurar e experimentar o que o mundo tem a oferecer. Às vezes, a vida de aventuras é a consequência natural do projeto de pesquisa ou experimento de um gnomo. Um gnomo da rocha alquimista que descobre uma nova forma de fungo que cresce em uma caverna próxima pode se afastar da toca, procurando conhecimento sobre outros fungos no mundo. Um gnomo da floresta que ouve sobre um mestre ilusionista em um reino distante pode embarcar em uma jornada para encontrar essa pessoa e aprender novos truques. Um gnomo da rocha artífice pode se tornar determinado a localizar qualquer depósito de um metal raro, disposto a viajar pelo mundo alto e baixo em busca dele. Até mesmo um gnomo das profundezas pode nascer com uma vontade irreprimível de deixar o Subterrâneo e se unir a um grupo para buscar uma vida de propósito comum.

Algumas comunidades de gnomos praticam o envio de jovens adultos para longe da toca como um rito de passagem, encorajando-os a explorar os reinos dos humanos, anões e elfos por um tempo, com instruções para trazer de volta informações e novas idéias para a comunidade. A maioria dessas pessoas retorna à toca na hora marcada ou ainda mais cedo, tendo sua curiosidade sido satisfeita. Mas alguns deles levam prontamente à vida no mundo exterior e não voltam na hora marcada, retornando à toca apenas depois de passar anos ou décadas longe como um membro de um grupo de aventuras.

A Influência das Estrelas

Por causa de suas extensas viagens, os aventureiros gnomos frequentemente ficam fascinados com a grandeza do cosmo, como visto no movimento das estrelas no céu. Eles veem o arranjo cósmico como uma gigantesca máquina de maravilhosa complexidade — um banquete para uma curiosa mente gnômica. Muitos renomados astrônomos, magos e viajantes extraplanares são gnomos, tendo empreendido essas disciplinas na esperança de entender melhor o funcionamento do multiverso.

O Papel de Um Gnomo

Os gnomos são membros valiosos de um grupo de aventureiros por várias razões, derivadas tanto de suas habilidades inatas quanto de seu conjunto de pontos de vistas únicos.

Possuidor de maior inteligência do que a maioria das outras raças, um gnomo pode ser uma importante fonte de conhecimento e pode conceber soluções para muitos problemas que um grupo de aventureiros encontre. Um gnomo da rocha ladino em uma expedição de masmorras, se não estiver absorto em pensamentos, pode afastar um grupo de muitos obstáculos. Mesmo as mais complexas armadilhas mágicas ou mecânicas podem ser desarmadas por um gnomo que se orgulha de resolver quebra-cabeças difíceis.

As perícias de um gnomo da floresta são inestimáveis em área selvagem. Os gnomos da floresta podem detectar trajetos sutis, descobrir pistas que os outros perderiam facilmente e localizar o caminho mais seguro. Sua ilusão mágica insulta, ilude e amedronta inimigos ao mesmo tempo em que encanta seus amigos.

Os gnomos da floresta e os gnomos das rochas também contribuem para um grupo sendo uma fonte de otimismo e leviandade. Mesmo nas piores circunstâncias, um gnomo pode encontrar algo para ter esperança — uma atitude que é contagiante e, portanto, pode impedir que o grupo caia em desespero.

Um gnomo das profundezas, é pragmático e cauteloso, traz um senso de dever ao invés de um senso de humor para um grupo de aventureiros. Com sua coragem e vontade de ferro, os gnomos das profundezas enfrentam as adversidades com martelos, picaretas e sua soturna e seca sagacidade — como suas armas de escolha.

Personagens Gnomos das Profundezas

A critério do Mestre, você pode jogar um personagem gnomo das profundezas. Quando você escolhe a sub-raça do seu gnomo, você pode escolher o gnomo das profundezas, usando as seguintes regras para criar seu personagem.

Traços Raciais de Gnomos das Profundezas

Os gnomos das profundezas têm as características do gnomo do *Livro do Jogador*, além das características da sub-raça abaixo. Ao contrário de outros gnomos, os svirfneblin tendem a pesar 36 a 54 quilos.

Com vida curta em comparação com outros gnomos, os gnomos das profundezas amadurecem na mesma proporção que os humanos e são considerados adultos completamente crescidos aos 25 anos de idade. Eles vivem de 200 a 250 anos, embora o trabalho duro e os perigos do Subterrâneo frequentemente os reivindiquem antes do tempo.

Os svirfneblins acreditam que a sobrevivência depende de evitar embaraços com outras criaturas e não fazer inimigos, então eles favorecem a tendência neutro. Eles raramente desejam que os outros adoeçam, e é improvável que eles corram riscos em nome de outros, exceto aqueles que são mais queridos para eles.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro possui um raio de 36 metros.

Camuflagem de Pedra. Você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) para se esconder em terrenos rochosos e subterrâneos.

Idioma Adicional. Você pode falar, ler e escrever Subcomum.

Talento Opcional de Gnomo das Profundezas

Se seu Mestre permitir o uso de talentos do capítulo 6 do *Livro do Jogador*, seu personagem gnomo das profundezas terá acesso ao seguinte talento especial.

Magia Svirfneblin

Pré-requisito: Gnomo (Gnomo das Profundezas)

Você herdou a habilidade de conjuração inata dos seus antepassados. Essa habilidade permite que você conjure dificultar detecção em si mesmo sem a necessidade de um componente material. Você também pode conjurar cada uma das seguintes magias uma vez com essa habilidade: *cegueira/surdez*, *nublar* e *disfarçar*. Você recupera a habilidade de conjurar essas magias quando termina um descanso longo. Inteligência é sua habilidade de conjuração de magias para essas magias.

Tabelas dos Gnomos

Esta seção fornece várias tabelas úteis para jogadores e Mestres que desejam criar personagens gnomos.

Traços de Personalidade dos Gnomos

d6	Traço de Personalidade
1	Uma vez que você desenvolve um gosto por algo, você rapidamente se torna obcecado por isso.
2	Você vive a vida como uma folha na brisa, deixando levá-lo aonde for.
3	O mundo é um lugar miraculoso e você é fascinado por tudo que existe nele.
4	Você estuda seus amigos e toma notas sobre como eles agem, anotando coisas que dizem que lhe interessam.
5	Sua curiosidade é tão ampla que você às vezes tem dificuldade em se concentrar em qualquer coisa.
6	Você gosta de fazer pequenos objetos e criaturas saídas de galhos ou pedaços de metal e concedê-los a amigos.

Ideais dos Gnomos

d6	Ideal
1	**Ame.** Você ama pequenas (e grandes) criaturas e sai do seu caminho para ajudá-las.
2	**Curiosidade.** Você não pode suportar um mistério não resolvido ou uma porta não aberta.
3	**Conhecimento.** Você está interessado em tudo. Você nunca sabe quando o que você aprende será útil.
4	**Compaixão.** Você nunca recusa um pedido de ajuda.
5	**Gentileza.** Se você vê uma engenhoca quebrada ou um coração partido, você tem que tentar consertá-lo.
6	**Excelência.** Você se esforça para ser e fazer o melhor que puder.

Vínculos dos Gnomos

d6	Vínculo
1	Você se compromete a trazer algo de imenso valor de volta para sua toca.
2	Qualquer coisa de grande qualidade e artesanato deve ser protegida, respeitada e cuidada.
3	Os kobolds causaram a você e ao seu povo nada além de problemas. Você vai vingar esses erros.
4	Você está procurando por seu amor perdido.
5	Você vai recuperar uma lembrança roubada do seu clã.
6	Você está disposto a correr riscos para aprender sobre o mundo.

Defeitos dos Gnomos

d4	Defeito
1	Você personifica o típico professor distraído. Se você pudesse esquecer onde você colocou sua cabeça, você iria.
2	Você prefere se esconder durante uma briga.
3	Não há diferença entre o que você pensa e o que você diz.
4	Você não pode manter um segredo.

Capítulo 6: Bestiário

Esse bestiário fornece descrição e estatísticas de jogo para mais de uma centena de monstros adequados para qualquer campanha de D&D, incluindo velhos favoritos de edições anteriores do jogo bem como criações originais. Entre os que retornam para a lista estão o berbalang, a cobra de ferro, o troll espiritual, o meazel e a névoa vampirica, todos os quais traçam sua linhagem desde o primeiro *Fiend Folio* publicado em 1981.

Muitos desses monstros, tanto antigos quanto novos, são ideais para o uso com os capítulos anteriores deste livro. Por exemplo, os demônio e diabos apresentados aqui – variações menores, bem como os maiores lordes demônios e arquidiabos – podem adicionar muito mais caos e selvageria para a sua campanha baseada na Guerra do Sangue.

Da mesma forma, você encontrará uma seleção de duergares especializados para apimentar um jogo que envolve os personagens no conflito descrito no capítulo 3.

As fileiras dos drow e dOs shadar-kais foram aumentadas pela adição de especialidades individuais que podem adicionar profundidade – e perigo – para aventuras que levam os personagens para dentro do Subterrâneo ou ao Pendor das Sombras.

Ou, se você estiver interessado em explorar os lados do conflito entre os gith que foi mostrado no capitulo 4, o bestiário tem novas versões dos githyanki e githzerai que complementam as descrições do *Manual dos Monstros* para essas criaturas.

Esse capítulo é uma continuação do *Manual dos Monstros* e adota uma forma de apresentação similar. Se você não estiver familiarizado com o formato do bloco de estatísticas dos monstros, leia a introdução do *Manual dos Monstros* antes de prosseguir. Nele temos as explicações referentes à terminologia do bloco de estatística e fornece regras para várias caracteristicas de monstros – informação que não é repetida aqui.

Tal como acontece com os monstros no *Manual dos Monstros*, nós tentamos capturar a essência de cada criatura e focar nas características que as tornam únicas ou que incentivam os Mestres a usá-las. Você pode fazer o que quiser com esses monstros e altera-los para se adequar ao seu jogo. Nada que dizemos aqui é destinado a reduzir sua criatividade.

As criaturas neste bestiário estão organizadas alfabeticamente. Uns poucos estão agrupados sob um cabeçalho; por exemplo, a sessão "Demônios" contém blocos de estatísticas para vários tipos de demônios, que são apresentados alfabeticamente dentro dessa sessão.

Seguindo esse capítulo está um apêndice que contém listas dessas criaturas organizadas por tipo, nível de desafio e ambiente. O Mestre pode usar essas listas em conjunto com informações similares no *Guia do Mestre* e outras fontes, para escolher monstros para uma aventura ou campanha em particular.

Allip

Quando uma mente descobre um segredo que algum ser poderoso o protegeu com uma poderosa maldição, o resultado é muitas vezes o surgimento de um allip. Segredos protegidos dessa maneira abrangem do nome verdadeiro de um lorde demônio até verdades de ordem cósmicas escondidas. O allip adquire o segredo, mas a maldição aniquila seu corpo e deixa para trás uma imagem espectral composta de fragmentos da psique da vítima sobrecarregada de agonia psíquica.

Segredos Blasfemos. Todo allip é assolado por uma visão horrível que atormenta o que resta de sua mente. Na presença de outras criaturas, um allip procura aliviar esse fardo compartilhando seu segredo. A criatura pode transmitir apenas um fragmento do conhecimento que o condenou, mas esse fragmento é suficiente para assolar a vitima com uma loucura temporária. Às vezes os sobreviventes de um ataque de allip são deixados com uma compulsão para aprender mais sobre o que originou essa monstruosidade. Frases estranhas ecoam em suas mentes, e visões estranhas ocupam os seus sonhos. A lembrança da sensação de que alguma verdade colossal está a espreita o aflige por dias, meses, e algumas vezes por anos após seu encontro fatídico.

Natureza Morta-Viva. Um allip não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Conhecimento Traiçoeiro

Um allip pode tentar compartilhar seu conhecimento para escapar de sua maldição e entrar na vida após a morte. Ele pode transferir conhecimento de sua mente, guiando outra criatura para escrever o que sabe. Esse processo leva dias ou possivelmente semanas. Um allip pode realizar essa tarefa espreitando o estudo ou local de trabalho de um estudioso. Se o allip permanece escondido, sua vítima é gradualmente sobrepujada pela energia obsessiva. Um estudioso, impulsionado por um desejo repentino de trabalhar noite e dia, produzindo resmas de textos com poucas lembranças do que os documentos contêm exatamente. Se o allip é bem-sucedido, ele deixa o mundo - e seu terrível segredo se esconde em algum lugar no texto do estudioso, esperando para ser descoberto por sua próxima vítima.

Allip

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 40 (9d8)
Deslocamento 0 m, voo 12 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Teste de Resistência Int +6, Sab +5
Perícias Furtividade +6, Percepção +5
Resistencia a Dano ácido, elétrico, fogo, trovejante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano frio, necrótico, veneno
Imunidade a Condição agarrado, amedrontado, caído, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 15, visão no escuro 18 m
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Deslocamento Incorpóreo. O allip pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Ações

Toque da Loucura. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 17 (4d6+3) de dano psíquico.

Murmúrio da Loucura. O allip escolhe até três criaturas que ele possa ver até 18 metros dele. Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 14, ou sofre 7 (1d8+3) de dano psíquico e devem usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra uma criatura da escolha do allip que ele possa ver. Construtos e mortos-vivos são imunes a esse efeito.

Lamentos Balbuciantes (Recarrega 6). Cada criatura num raio de 9 metros do allip deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 14. Em um fracasso, o alvo sofre 12 (2d8+3) de dano psíquico e fica atordoado até o final de seu próximo turno. Num sucesso o alvo sofre metade do dano e não fica atordoado. Construtos e mortos-vivos são imunes a esse efeito.

Amaldiçoado Pétreo

Os amaldiçoados pétreos são gerados através de um ritual alquímico realizado em um humanoide, onde ele é transformado em pedra. O ritual, que requer uma mistura de sangue de basilisco e as cinzas das penas queimadas de um cocatriz, desperta um eco sombrio do espírito da vítima petrificada, animando a estátua e transformando-a em um guardião proveitoso.

Espíritos Remanescentes. Os amaldiçoados pétreos possuem um impulso malévolo em matar os vivos, mas são totalmente leais a quem realizou o ritual para animá-los e obedecem às ordens deste com o melhor de suas capacidades.

Em combate, garras de pedra que escorrem uma espessa camada de lodo cinzento, emergem dos dedos de um amaldiçoado pétreo. Esse lodo alquímico transforma os que sejam cortados pelas garras em estátuas.

Uma Colheita Estranha. Como parte do ritual usado para criar um amaldiçoado pétreo, um crânio de obsidiana do tamanho de um punho se forma dentro do torso da criatura. O crânio não é visível enquanto o amaldiçoado pétreo em atividade, mas quando é morto, quando então a estátua se estilhaça e o crânio estrondosamente cai ao chão. Por ser o vínculo para a alquimia usada na criação desses horrores, um eco sombrio das memórias da vítima original ressoa dentro do crânio. Um habilidoso conjurador de magias pode tentar extrair memórias dele para obter informações sobre o passado da vítima ou descobrir algo que, do contrário, estaria perdido.

Natureza de Constructo. Um amaldiçoado pétreo não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Sussurros Crípticos

Mesmo que as criaturas transformadas em amaldiçoados pétreos estejam mortas há muito tempo, um vago sussurro de suas memórias sobrevive no crânio de obsidiana embutido no corpo do amaldiçoado pétreo. No final de um descanso curto, um personagem pode fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20 para tentar extrair uma memória do crânio — uma memória que seja uma resposta a uma pergunta verbal emitida pelo personagem ao crânio. Uma vez que este teste é feito, em caso de sucesso ou fracasso, o crânio não pode ser usado dessa maneira novamente.

Amaldiçoado Pétreo

Constructo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (3d8+4)
Deslocamento 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)	8 (-1)	7 (-2)

Vulnerabilidade a Dano concussão
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, petrificado
Sentidos Percepção passiva 9
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto o amaldiçoado pétreo se mantiver imóvel, ele é indistinguível de uma estátua comum.

Oportunista Astuto. O amaldiçoado pétreo possui vantagem nas rolagens de ataques em ataques de oportunidade.

Ações

Garras Petrificantes. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. *Acerto:* 8 (1d10+3) de dano cortante ou 14 (2d10+3) de dano cortante se a jogada de ataque for realizada com vantagem. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 12, ou ele começa a virar pedra e fica impedido até o final do seu próximo turno, quando deve repetir o teste de resistência. O efeito termina caso o segundo teste de resistência seja bem-sucedido; caso contrário, o alvo fica petrificado por 24 horas.

Andarilho Noturno

O Plano Negativo é um lugar de escuridão e morte, anátema para todas as coisas vivas. No entanto, existem aqueles que drenam seu destrutivo poder para usar essa energia para fins sinistros. Na maioria das vezes, embora tais indivíduos ao se aproximarem do reino da meia-noite, descobrem que são inadequados para a tarefa. Aqueles que não são destruídos algumas vezes acabam atraídos para dentro do plano e restituídos como andarilhos noturnos, criaturas mortíferas que devoram toda a vida que encontram.

Prole Poderosa. Pode-se alcançar o Plano Negativo do Pendor das Sombras, da mesma forma que é possível ultrapassar do Plano Material para o Pendor das Sombras em um lugar onde a barreira entre os planos seja delicada.

Pisar no Plano Negativo equivale ao suicídio, já que o plano suga a vida e a alma de tais criaturas audaciosas e as aniquila imediatamente. Aqueles poucos que sobrevivem ao esforço o fazem por pura sorte ou pelo aproveitamento de alguma forma rara de magia que os protege contra a atmosfera hostil. Eles logo descobrem, no entanto, que não podem sair tão facilmente quanto chegaram. Para cada criatura que entra no plano, um andarilho noturno é liberado para tomar o seu lugar. Para que uma criatura aprisionada escape, o andarilho noturno liberado deve ser atraído de volta ao Plano Negativo com oferendas de vida para que ele devore. Se o andarilho noturno for destruído, a criatura aprisionada pode perder as esperanças de escapar.

Entidade Antivida. Pode-se discernir a natureza das criaturas aprisionadas no Plano Negativo pelos locais frequentados pelos andarilhos noturnos. Geralmente, um andarilho noturno no Plano Material é atraído por elementos mundanos associados à criatura responsável pela sua criação. Esse interesse não indica uma disposição para se envolver com o mundo; andarilhos noturnos existem para trazer a extinção da vida e nunca para servir a qualquer coisa viva.

Natureza Morta-Viva. Um andarilho noturno não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Andarilho Noturno

Morto-vivo Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 297 (22d12+154)
Deslocamento 12 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	19 (+4)	24 (+7)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Testes de Resistência Con+13
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, agarrado, caído, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 9, visão no escuro 36 m
Idiomas –
Nível de Desafio 20 (25.000 EXP)

Aura Aniquiladora. Qualquer criatura que iniciar seu turno em até 9 metros do andarilho noturno deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 21 ou sofre 14 (4d6) de dano necrótico e concedem vantagem ao andarilho noturno nas jogadas de ataque até o início do próximo turno da criatura. Mortos-vivos são imunes a essa aura.

Devorador da Vida. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida a partir de danos causados pelo andarilho noturno morre e não pode ser revivida por qualquer meio que não seja uma magia desejo.

Ações

Ataques Múltiplos. O andarilho noturno usa Foco Enervante duas vezes, ou usa Foco Enervante e Dedo da Perdição, se disponível.

Foco Enervante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 28 (5d8+6) de dano necrótico. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 21 ou seu ponto de vida máximo é reduzido em um valor igual ao dano necrótico recebido. Essa redução dura até que o alvo termine um descanso longo.

Dedo da Perdição (Recarrega 6). O andarilho noturno aponta para uma criatura que possa ver dentro de um raio de 90 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 21 ou sofre 26 (4d12) de dano necrótico e fica amedrontado até o final do próximo turno do andarilho noturno. Enquanto amedrontado dessa maneira, a criatura também está paralisada. Se o teste de resistência de um alvo for bem-sucedido, o alvo estará imune ao Dedo da Perdição do andarilho noturno pelas próximas 24 horas.

Astral Encouraçado

Monstruosidades enormes e aterrorizantes conhecidas como astrais encouraçados assombram o vazio prateado do Plano Astral, fazendo com que os viajantes planares se estremeçam só de pensar neles. Eles têm deslizado através das névoas astrais desde o alvorecer do multiverso, tentando devorar todas as outras criaturas que encontram.

Tão grande como um dragão vermelho ancião e coberto da cabeça à cauda em camadas de placas grossas e pontiagudas, um astral encouraçado tem dois membros retorcidos que terminam em garras de pinça afiadas como navalhas. As constelações parecem rodopiar nas profundezas de seu único olho e sua serpentina cauda blindada desaparece dentro do vazio prateado.

Astral Encouraçado

Monstruosidade Imensa (titã), imparcial

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 297 (17d20+119)
Deslocamento 4,5 m, voo 24 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	7 (-2)	25 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +5, Sab +9
Perícias Percepção +9
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, caído, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 19, visão no escuro 36 m
Idiomas –
Nível de Desafio 21 (33.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma dos astrais encouraçados são mágicos.

Cone de Antimagia. O olho aberto do astral encouraçado cria uma área de antimagia, como a magia *campo antimagia*, num cone de 45 metros. No início de cada turno, o encouraçado decide para que direção o cone esteja apontado. O cone não funciona se o encouraçado estiver de olho fechado ou cego.

Cortar Cordão de Prata. Se o astral encouraçado conseguir um acerto crítico contra uma criatura viajando pelo Plano Astral através da magia projeção astral, o astral encouraçado pode cortar o cordão de prata do alvo ao invés de infligir o dano.

Entidade Astral. O astral encouraçado não pode deixar o Plano Astral nem ser banido, ou mesmo ser teletransportado de qualquer outra forma para fora do Plano Astral.

Masmorra Semiplanar. Qualquer criatura ou objeto engolido pelo astral encouraçado é teletransportado para um semiplano que não pode ser acessado por nenhum outro meio além da magia desejo ou pela característica Visitar Masmorra do próprio encouraçado. A criatura pode deixar o semiplano somente usando magias que possibilitem a viagem planar, como a magia viagem planar. O semiplano se assemelha com uma caverna de aproximadamente 300 metros de diâmetro e 30 metros de altura. Como um estomago, ela contém os restos de refeições passadas do encouraçado. O encouraçado não pode ser ferido de dentro do semiplano. Se o encouraçado morrer, o semiplano desaparece e tudo que estava dentro dele aparece em volta do corpo. O semiplano, de outra forma, é indestrutível.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o astral encouraçado falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O astral encouraçado faz três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 36 (5d10+9) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura de tamanho Enorme ou menor e o dano reduzi-la a 0 pv ou ela estiver incapacitada, o encouraçado astral a engole. A criatura engolida, juntamente com tudo que estiver vestindo ou carregando, aparece em um espaço desocupado no chão da masmorra semiplanar do encouraçado astral.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto:* 19 (3d6+9) de dano cortante.

Ações Lendárias

O astral encouraçado pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas das opções abaixo. Somente uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e somente no fim do turno de outra criatura. O couraçado recupera os usos de ação lendária no início do seu turno.

Garra. O astral encouraçado faz um ataque com suas garras.

Visitar Masmorra (Custa 2 Ações). Uma criatura Enorme ou menor que o astral encouraçado possa ver até 18 metros dele, deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Carisma CD 19 ou será magicamente teletransportado para um espaço desocupado no chão da masmorra semiplanar do encouraçado astral. No fim do próximo turno do alvo, o alvo reaparece no espaço que estava anteriormente ou no espaço desocupado mais próximo se esse estiver ocupado.

Projeção Psíquica (Custa 3 Ações). Cada criatura a até 18 metros do astral encouraçado deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 19 ou sofrerá 15 (2d10+4) de dano psíquico Em caso de fracasso no teste, ou metade desse dano em sucesso.

Um astral encouraçado vive uma existência solitária. Em raras ocasiões em que dois encouraçados astrais se encontram, eles tipicamente lutam até que um deles se cansar do conflito e desistir. Alguns poderosos vilões escravizaram os encouraçados astrais e usaram para fins aterrorizantes.

Olho de Antimagia. Navegantes astrais afirmam que a insanidade aguarda qualquer um que olhe nos olhos de um astral encouraçado. O que se vê refletido nesse vazio estrelado é a súbita e aterrorizadora compreensão da sua própria mortalidade. Os conjuradores têm motivos para temer os olhos mais do que outros, pois ele emite um campo antimagia contínuo. O astral encouraçado pode desligar o efeito simplesmente fechando seu olho, embora raramente tenha uma razão para fazê-lo.

Predador Astral. Um caçador sem remorso e indiscriminado, um astral encouraçado emprega táticas aterrorizantes, ainda que sem imaginação. Ele usa seus dentes e garras para rasgar sua presa. Instintivamente consciente de quão perigosos os conjuradores podem ser, ele se movimenta para manter tantos oponentes quanto possível dentro de seu olhar antimagia.

Um astral encouraçado não possui garganta ou sistema digestivo. Tudo o que engole é depositado em um semiplano único — um espaço fechado que contém uma eternidade de detritos valiosos, bem como os restos mortais de viajantes planares. O lugar tem gravidade, ar respirável e a matéria orgânica pode se decompor lá. Embora seja possível escapar do semiplano com a ajuda de magia, a maioria das criaturas chegam lá somente após terem morrido. Quando um encouraçado astral morre, seu semiplano desaparece e seu conteúdo é liberado no Plano Astral.

Um astral encouraçado não se comunica. Ele simplesmente consome qualquer presa encontrada e continua sua patrulha silenciosa. Ele não pode deixar o Plano Astral, nem ele iria querer também.

Titãs do Deus Acorrentado. Tharizdun, o Deus Acorrentado criou os astrais encouraçados para devorar viajantes planares que estavam buscando portais que os levariam do Plano Astral para os Planos Exteriores – portais que poderiam ser usados para chegar a seus deuses ou realizar algum sonho de divindade.

Os astrais encouraçados não procriam, então sua população não pode crescer. Mesmo que githyanki e outros viajantes astrais cacem as criaturas, raramente obtêm sucesso, e os encouraçados astrais não correm o risco de se tornarem extintos.

Natureza Titânica. Embora coma e durma se assim desejar, um astral encouraçado não necessita respirar, comer, beber ou dormir.

Astrais encouraçados existem somente por uma razão: arrogância. Não a arrogância dos mortais, mas a arrogância de deuses que se julgam muito poderosos para serem abordados e vistos.

Balhannoth

Nativo do Pendor das Sombras, o perverso e predatório balhannoth altera a realidade em seu covil para fazer o lugar aparentar ser convidativo para os viajantes. Uma vez que eles pisarem em seu interior, o balhannoth libera sua armadilha.

Falsa Esperança. Graças a uma forma limitada de telepatia, um balhannoth pode sentir os desejos de outras criaturas e identificar imagens de lugares onde eles esperam que seus desejos sejam encontrados. O balhannoth então distorce a realidade em torno dele, refazendo seu ambiente para que ele corresponda a aparência do lugar que a criatura procura. O balhannoth nunca chega a acertar todos os detalhes, e muitas incongruências podem revelar a fraude, mas a imitação é boa o suficiente para enganar criaturas desesperadas fazendo-as tropeçarem nas garras do monstro.

Entidades Malévolas. Um balhannoth prospera com medo e desespero, sentindo prazer no horror que suas vítimas experimentam. Ele aterroriza sua presa usando seus poderes de distorção de realidade para mascarar sua presença até que ele possa arrebatar o alvo. Então ele se teletransporta para se alimentar de suas vitimas.

Escravos Úteis. Grupos de caça drow e outros habitantes do Subterrâneo, por vezes, se aventuram no Pendor das Sombras para capturar balhannoths. Eles instalam as criaturas como guardiões, protegendo suas passagens de invasores inimigos e bloqueando rotas de fuga ou vigiando escravos.

O Covil do Balhannoth

No Pendor das Sombras, balhannoths fazem seus covis perto de lugares habitados por criaturas que eles perseguem. Eles costumam assombrar estradas e caminhos bem movimentados, arrebatando as pessoas que viajam por eles. Um balhannoth que foi capturado e explorado pelos drow pode habitar em cavernas perto de passagens do Subterrâneo e proteger os caminhos dentro e fora de um enclave drow.

Ações de Covil

Quando lutando dentro de seu covil, um balhannoth pode usar ações de covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o balhannoth realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; o balhannoth não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas consecutivas:

- O balhannoth deforma a realidade em torno dele em uma área de até 150 metros. Após 10 minutos, o terreno na área é remodelado para assumir a aparência de um local procurado por uma criatura inteligente cuja mente o balhannoth leu (veja Efeitos Regionais abaixo). A transformação afeta apenas materiais não vivos e não pode criar nada com partes móveis ou propriedades mágicas. Qualquer objeto nessa área é revelado como uma fraude, após uma inspeção minuciosa. Livros são preenchidos com páginas vazias, itens dourados são falsificações óbvias e assim por diante. A transformação dura até que o balhannoth morra ou use essa ação novamente.
- O balhannoth escolhe uma criatura em um raio de 150 metros dele. O alvo deve ter sucesso teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou o alvo, junto com o que estiver usando e carregando, teletransporta-se para um espaço desocupado da escolha do balhannoth, até 18 metros dele.

• O balhannoth escolhe uma criatura em um raio de 150 metros dele. O alvo deve ter sucesso teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou o balhannoth se torna invisível para aquela criatura por 1 minuto. Esse efeito termina se o balhannoth atacar a criatura.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de um balhannoth é deformada pela presença não natural da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Criaturas dentro de 1,5 quilômetros do covil do balhannoth experimentam uma sensação de estar perto de tudo o que eles mais desejam. A sensação fica mais forte o quanto mais perto as criaturas chegam ao covil do balhannoth.
- O balhannoth pode sentir os mais fortes desejos de qualquer humanoide até 1,5 quilômetros dele e intui se esses desejos envolvem um lugar: um local seguro para descansar, um templo, casa ou outro lugar.

Se o balhannoth morrer, os efeitos cessam imediatamente.

Não há virtudes no Pendor das Sombras, graças ao balhannoth toda esperança é punida com a morte.

Balhannoth

Aberração Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 114 (12d10+48)
Deslocamento 7,5m, escalada 7,5m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	8 (+1)

Testes de Resistência Con +8
Perícias Percepção +6
Imunidade a Condição cego
Sentidos percepção às cegas 150 m (cego além desse raio), Percepção passiva 16
Idiomas compreende Dialeto Subterrâneo, telepatia 1,6 km
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Resistência Lendária (2/Dia). Se o balhannoth falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O balhannoth realiza um ataque com a mordida e dois ataques com os tentáculos, ou realiza quatro ataques com os tentáculos.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 25 (4d10+3) de dano perfurante.

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6+3) de dano de concussão e o alvo ficará agarrado (CD 15 para escapar) e é movido 1,5 metros em direção ao balhannoth. Até o agarrão terminar, o alvo estará impedido e o balhannoth não pode usar esse tentáculo contra outros alvos. O balhannoth possui 4 tentáculos.

Ações Lendárias

O balhannoth pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O balhannoth recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque de Mordida. O balhannoth realiza um ataque de mordida contra uma criatura que esteja agarrada.

Teletransporte. O balhannoth se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando e quaisquer criaturas que tenha agarrado, para um espaço desocupado até 18 metros que possa ver.

Desaparecer. O balhannoth se torna magicamente invisível por até 10 minutos ou imediatamente após realizar uma jogada de ataque.

Berbalang

Os berbalangs rastejam pelos restos petrificados de deuses mortos que vagam à deriva pelo Plano Astral. Obcecados com obter segredos, tanto dos deuses em que habitam como dos ossos de criaturas mortas, eles invocam os espiritos dos mortos para obriga-los a dizer o que aprenderam em vida.

Oradores dos Mortos. Os berbalangs preferem falar somente com os mortos, especificamente com os espiritos invocados para obter segredos. Eles registram as histórias nos ossos que pertenceram a essas criaturas, preservando as informações obtidas.

Espião Espectral. Tudo o que os berbalangs fazem é dirigido para a busca de conhecimento. Embora eles obtenham a maior parte de seus segredos dos mortos, eles também podem espionar os vivos para obter informações. Um berbalang pode criar uma cópia espectral de si mesmo e enviar essa duplicata para conseguir informações sobre outros planos, observando lugares onde os deuses e seus servos se reúnem. Quando um berbalang está espionando por sua duplicata, seu corpo real fica inconsciente e incapaz de se alimentar ou de se proteger. Por este motivo, berbalangs normalmente usam duplicatas apenas por um curto periodo de tempo até retornar sua consciência ao corpo.

Oráculos Peculiares. O conhecimento que berbalangs acumulam os fazem importantes fontes de informações para individuos poderosos viajando pelos planos. Os berbalangs ignoraram aqueles que lhes pedem informações, a menos, entretanto, que estes tragam algum segredo de interesse ou os ossos de alguma criatura particularmente interessante. Os githyankis encontraram uma maneira de coexistirem com berbalangs e às vezes usam essas criaturas para espionar seus inimigos e vigiar seus berçários no Plano Material.

Berbalang

Aberração média, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 38 (11d8 - 11)
Deslocamento 9 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Testes de Resistência Des +5, Int +5
Perícias Arcanismo +5, Historia +5, Intuição +2, Percepção +2, Religião +5
Sentidos Percepção passiva 12, visão da verdade 36 m
Idiomas todas, exceto aquelas raramente faladas
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Duplicata Espectral (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Como uma ação bônus, o berbalang cria uma duplicata espectral de si mesmo em um espaço desocupado que ele possa ver a ate 18 metros dele. Enquanto a duplicata existir, o berbalang fica inconsciente. Apenas uma duplicata por vez pode ser criada. A duplicata desaparece quando ela ou o berbalang caem a 0 pontos de vida ou quando o berbalang a dispensar (nenhuma ação é requerida para isso).

A duplicata possui as mesmas estatísticas e conhecimentos que o berbalang e tudo o que a duplicata experimenta é sabido pelo berbalang. Todo dano causado pelos ataques da duplicata é dano psíquico.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de um berbalang é Inteligência (CD de resistência de magia 13). O berbalang pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *falar com os mortos*
1/dia: *viagem planar* (pessoal apenas)

Ações

Ataques Múltiplos. O berbalang realiza dois ataques: um ataque com sua mordida e outro com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d10+3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (2d4+3) de dano cortante.

Coletores de cadáveres não podem convocar espectros daqueles que eles não assassinaram, nem são inclinados a regressar espectros assassinados. Não o alimente com vítimas, e não o ataque até você ter certeza que irá destruí-lo. Chuva de meteoros funcionará bem.

Coletor de Cadáveres

Estas máquinas de guerra ancestrais conhecidas como coletores de cadáveres se movem pesadamente sem rumo pelas planícies destruídas de Acheron até que sejam convocadas por um necromante, um general hobgoblin, ou outro senhor da guerra maligno a fim de reforçar as fileiras de um exército conquistador. Essas construções temíveis obedecem a seus invocadores até que sejam dispensados de volta para Acheron, mas caso seu invocador morra antes disso, um coletor de cadáveres pode vagar pelo Plano Material durante séculos, colecionando cadáveres e procurando uma maneira de voltar para casa.

Varrendo os Mortos. Os coletores de cadáveres respondem a uma convocação de um mortal somente quando são chamados para a cena de uma grande batalha – seja onde haja uma grande batalha em andamento, ou onde ela seja iminente, ou onde tenha acontecido uma grande batalha. Eles se revestem das armaduras e armas dos guerreiros caídos e empalam os cadáveres desses guerreiros nas lanças e outras armas embutidas em suas armaduras recuperadas.

Furiosos Conjurados. Os corpos que se acumulam na concha deste constructo não são apenas troféus de batalha macabros. Um coletor de cadáveres pode convocar os espíritos desses cadáveres para se juntarem à batalha com seus inimigos e para paralisar mais criaturas para serem eventualmente empaladas. Embora esses espectros sejam fracos individualmente, um coletor de cadáveres pode invocar um suprimento quase infinito deles, se tiver tempo.

Natureza de Constructo. Um coletor de cadáveres não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Coletor de Cadáveres

Constructo Grande, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 189 (18d10+90)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Imunidade a Dano necrótico, veneno, psíquico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de adamantino
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende todos os idiomas, mas não pode falar
Nível de Desafio 14 (11.500 EXP)

Convocar Espectros (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Com uma ação bônus, o coletor de cadáveres chama os espíritos escravizados daqueles que ele assassinou; 1d6 espectros (sem Sensitividade à Luz Solar) surgem em espaços desocupados dentro de 4,5 metros do coletor de cadáver. Os espectros agem logo após o coletor de cadáveres na mesma jogada de iniciativa e lutam até serem destruídos. Eles desaparecem quando o coletor de cadáveres é destruído.

Resistência à Magia. O coletor de cadáveres possui vantagem em testes de resistência a magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O coletor de cadáveres faz dois ataques com suas pancadas

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 18 (3d8+5) de dano de concussão mais 16 (3d10) de dano necrótico.

Sopro Paralisante (Recarrega 5–6). O coletor de cadáveres expele um gás paralisante em um cone de 9 metros. Cada criatura na área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência CD 18 ou ficará paralisada por 1 minuto. Uma criatura paralisada repete o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em caso de sucesso.

Os corcelantes se parecem com aranhas tanto quanto os worgs se assemelham com lobos. As criaturas podem parecer semelhantes, mas os corcelantes são mais do que meros vermes.

Corcelantes

Como aranhas de caça gigantescas, os corcelantes rondam as profundezas do Subterrâneo. A maioria dos corcelantes é encontrada em companhia dos duergares.

Predomínio Feminino. As corcelantes fêmeas são maiores e mais fortes em estatura do que os machos, e a fêmea frequentemente devora o macho após a reprodução. Em cativeiro, os machos são usados como animais de tração, enquanto as fêmeas servem como montarias de batalha.

Predadores Solitários. Os corcelantes consideram os outros corcelantes como inimigos e tentam destruir as ameaças percebidas. Seus treinadores duergares devem ter estrebarias separadas umas das outras e colocar os antolhos neles quando são postos em trabalho para impedir que eles ataquem uns aos outros.

Baixa Astúcia. Os corcelantes são inteligentes o suficiente para aprender simples sinais de mão e comandos vocais, mas até mesmo um corcelante domesticado pode se voltar contra seus treinadores.

Treinar estas bestas requer que o cavaleiro se una ao corcelante, um processo que começa logo após a criatura eclodir. O cavaleiro fica com o corcelante enquanto cresce até o tamanho normal, trabalhando durante todo esse tempo para canalizar os instintos predatórios da fera.

Caçadores Mortais. Em vez de fios de teias, os corcelantes excretam uma substância viscosa de suas pernas. Esta gosma permite que eles se arrastem ao longo de paredes e tetos e agarrem suas presas.

Corcelante Fêmea

Monstruosidade Enorme, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 30 (4d10+8)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Perícias Furtividade +7, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 36 m
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Escalada Aracnídea. O corcelante pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Salto Extraordinário. A distância dos saltos longos dos corcelante é triplicada; para cada metro e meio de seu deslocamento de caminhada que gasta no salto permite que ele se mova 4,5 metros.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante e 9 (2d8) de dano de veneno.

Pata Pegajosa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura de tamanho Médio ou menor. *Acerto:* O alvo é preso na pata do Corcelante e ficará agarrado até conseguir escapar (CD 12 para escapar). O corcelante pode ter apenas uma criatura agarrada por vez.

Corcelante Macho

Monstruosidade Enorme, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 13 (2d8+4)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Perícias Furtividade +5, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 36 m
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Escalada Aracnídea. O corcelante pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Salto Extraordinário. A distância dos saltos longos dos corcelante é triplicada; para cada metro e meio de seu deslocamento de caminhada que gasta no salto permite que ele se mova 4,5 metros.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante e 4 (1d8) de dano de veneno.

Pata Pegajosa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura de tamanho Médio ou menor. *Acerto:* O alvo é preso na pata do Corcelante e ficará agarrado até conseguir escapar (CD 12 para escapar). O corcelante pode ter apenas uma criatura agarrada por vez.

Cria Astral

O Plano Material representa apenas uma pequena parte do multiverso. Para além dos planos mais conhecidos da existência, se encontram domínios letais para a vida mortal. Alguns são tão hostis que mesmo um contato momentâneo com tal lugar é o suficiente para mergulhar uma mente mortal na loucura. Ainda assim, existem seres que são de fato nativos a esses domínios: entidades eternamente famintas, procurando, guerreando e, às vezes, sonhando. Esses Flagelos Anciões são, de longe, mais velhos que a maioria das raças mortais e sempre horripilantes para mentes humanoides.

Entretanto, por mais que eles possam desejar entrar e dominar o Plano Material, os Flagelos Anciões são incapazes ou relutantes em deixar seus reinos. Alguns são emprisionados em suas dimensões por forças externas, alguns estão inextricavelmente ligados as suas realidades-lar e outros, simplesmente, não conseguem encontrar nenhuma saída.

Arautos da Ruína. As criaturas conhecidas como crias astrais são arautos, servos, soldados de infantaria e tenentes dos Flagelos Anciões, capazes de assumir formas que podem viajar ao Plano Material. Eles chegam mais frequentemente após um cometa – ou, porventura, tal fenômeno meramente sinaliza que crias astrais estão nas proximidades e disponíveis à comunicação. Quando os presságios estão corretos, bruxos e cultistas se apressam em comunhão, leem seus textos blasfemos em voz alta e conduzem seus rituais marcantes que guiam a resplandecente cria astral ao mundo.

Cria Astral Rastejante

Com presas e sem lábios, o rastejante sempre com um sorriso maléfico e olhar enlouquecido avança sobre pernas esguias e braços longos. Pelos eretos e espinhos se projetam de remendos de sua cútis pálida e seus dedos alongados terminam em unhas quebradas e sujas. Os rastejantes são as mais fracas das crias astrais. Uma tropa de rastejantes se contorcendo e se arrastando acompanha tipicamente crias astrais mais fortes. O bater de dentes e berros constantes delas produzem energia psíquica dissonante que rompe padrões de pensamento em outros seres. Criaturas inteligentes experimentam cores cintilantes, alucinações, desorientação e ondas de desesperança quando se encontram perto de um grupo de crias astrais rastejantes.

Cria Astral Brutal

O brutal é a maior das crias astrais conhecidas. Ainda que semelhante a um ogro em estatura, a pele translúcida e reluzente do brutal revela uma forma muscular desprovida da gordura de um ogro. Olhos pálidos e aparentemente sem pálpebras brilham malignamente de uma face distorcida por dentes em demasia e falta de nariz.

Os brutais são raramente encontrados sem um comandante vidente por perto. Eles parecem possuir pouca vontade própria a não ser proteger seu mestre.

Cria Astral Rastejante

Aberração Pequena, neutro e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 17 (5d6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	6 (-2)

Imunidade a Dano psíquico
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Dialeto Subterrâneo
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Aura de Loucura. Criaturas em até 6 metros do rastejante que não sejam aberrações tem desvantagem no teste de resistência, bem como em ataques contra criaturas que não sejam uma cria astral rastejante.

Ações

Mordida Atordoante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (2d4+1) de dano perfurante e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 10 ou jogadas de ataques realizadas contra ele tem vantagem até o fina do próximo turno do rastejante.

Cria Astral Brutal

Aberração Grande, caótica e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (13d10+65)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	21 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Testes de Resistência Des +3, Sab +5
Perícias Percepção +5
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado
Sentidos Percepção passiva 15, visão no escuro 18 m
Idiomas Dialeto Subterrâneo
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Espelho Psíquico. Se o brutal estiver para sofrer dano psíquico, cada criatura em até 3 metros sofre o dano em seu lugar; o brutal não sofre nenhum ponto desse dano. Além disso, os pensamentos e posição do brutal não podem sem discernidos com magia.

Ações

Ataques Múltiplos. O brutal realiza dois ataques com sua pancada. Se ambos acertarem o mesmo alvo, o alvo também sofre 9 (2d8) de dano psíquico e deve ser bem-sucedido em um teste de Constituição CD 17 ou ficará atordoado até o final de seu próximo turno.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8+5) de dano de concussão.

Braços Ceifadores (Recarrega 5–6). O brutal realiza um ataque separado contra cada criatura em até 6 metros dele. Cada criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 17 ou ficará cairá.

C

Cria Astral Mago de Larvas

O mago de larvas é uma combinação aterrorizante de um corpo mortal e de uma substância sobrenatural. Quando um poderoso cultista de uma entidade vermiforme como Kyuss ou Kezef — geralmente um bruxo ou outro conjurador de magias — contata o emissário nascido do cometa de um Flagelo Ancião, o emissário pode se unir com uma consciência mortal para criar um mago de larvas. Nada da personalidade original do cultista sobrevive à transformação, logo, o que emerge é completamente alienígena.

Os cultistas que blasfemam a realidade ao invocar os Flagelos Anciões frequentemente falam de um reino distante do qual essas entidades originariam. Na verdade, não há nenhum lugar ou espaço de onde elas vêm. Há o multiverso das coisas que são e o multiverso das coisas que não deveriam ser.

Cria Astral Mago de Larvas

Aberração Média, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 168 (16d8+96)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Testes de Resistência Des +6, Sab +6, Car +8
Perícias Percepção +6
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano psíquico
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 18 m
Idiomas Dialeto Subterrâneo
Nível de Desafio 16 (15.000 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de um mago de larvas é Carisma (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *ilusão menor, rajada mística* (3 feixes, +3 de bônus para cada rolagem de dano)
3/dia: *dominar monstro*
1/dia: *círculo da morte*

Retomar dos Vermes. Quando o mago de larvas é reduzido a 0 pontos de vida, ele se divide em um enxame de insetos no mesmo espaço. A menos que o enxame seja destruído, o mago de larvas de reconstrói 24 horas depois.

Ações

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano de concussão e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 19 ou ficará envenenado até o fim de seu próximo turno.

Praga de Vermes (Recarrega 6). Cada criatura que não for uma cria astral em até 3 metros do mago de larvas deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 19 ou sofre 22 (5d8) de dano necrótico e ficam cega e impedida por massas de larvas numerosas. As criaturas afetadas sofrem 22 (5d8) de dano necrótico no começo de cada turno do mago de larvas. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em um sucesso.

Reações

Alimentar-se da Fraqueza. Quando uma criatura em até 12 metros do mago de larvas falhar em um teste de resistência, o mago de larvas ganha 10 pontos de vida temporários.

Ações Lendárias

O mago de larvas pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O mago de larvas recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Truque (Custa 2 Ações). O mago de larvas conjura um truque
Pancada (Custa 2 Ações). O mago de larvas realiza um ataque com sua pancada
Alimentar-se (Custa 3 Ações). Cada criatura impedida pelo enxame de vermes do mago de larvas sofre 13 (2d8) de dano necrótico e o mago de larvas ganha 6 pontos de vida temporários.

Cria Astral Desfigurada

Um desfigurado é um ser horroroso, curvado e rastejante com múltiplos braços desjeitosos. Um desfigurado possui, na maioria dos casos, seis braços, mas podendo ter qualquer número entre quatro e oito. Os desfigurados se arrastam silenciosamente pelo chão ou paredes, permanecendo nas sombras, escondendo-se em lugares que parecem rasos demais ou bem iluminados para ocultar alguma coisa. Eles aparentem menores do que seu tamanho verdadeiro graças a sua postura curvada e aparência esquelética. Cultistas invocam essas criaturas para servir como guardas ou assassinos, dois papéis nos quais eles se sobressaem.

Cria Astral Desfigurada

Aberração Média, caótico e mau

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 71 (13d8+13)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Testes de Resistência Des +7 Con +4
Perícias Furtividade +7
Resistência a Dano frio
Imunidade a Dano amedrontado, caído, enfeitiçado
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 18 m
Idiomas Dialeto Subterrâneo
Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Emboscada. Na primeira rodada de combate, o desfigurado tem vantagem nos ataques contra uma criatura que não iniciou ainda seu turno.

Furtividade das Sombras. Enquanto sob a penumbra ou escuridão, o desfigurado pode usar uma ação Esconder como ação bônus.

Ações

Ataques Múltiplos. O desfigurado realiza dois ataques com suas garras.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d8+4) de dano cortante. Se o ataque for realizado com vantagem, o alvo também sofre 7 (2d6) de dano psíquico.

Rajada de Garras (Recarrega 4-6). O desfigurado realiza seis ataques com suas garras contra um alvo. Tanto antes quanto após esses ataques, ele pode se movimentar uma distância equivalente ao seu deslocamento de caminhada sem provocar ataques de oportunidade.

Cria Astral Vidente

Aberração Média, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 153 (18d8+72)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)

Testes de Resistência Des +6, Int +11, Sab +9, Car +8
Perícias Percepção +9
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano psíquico
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado
Sentidos Percepção passiva 19, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Dialeto Subterrâneo, Subcomum
Nível de Desafio 13 (10.000 EXP)

Movimento Gradual. O vidente pode se mover através de outras criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Cada criatura através da qual ele se mover sofre 5 (1d10) de dano psíquico; nenhuma criatura pode sofrer esse dano mais de uma vez por turno. O vidente sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Ações

Ataques Múltiplos. O vidente realiza dois ataques com seu cajado cometa ou usa a Orbe Psíquica duas vezes.

Cajado Cometa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d6+6) de dano de concussão ou 10 (1d8+6) de dano de concussão se usado com duas mãos, mais 18 (4d8) de dano psíquico e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 19 ou ficará incapacitado até o final de seu próximo turno.

Orbe Psíquica. *Ataque à Distância com Magia:* +11 para atingir, distância 36 m, um alvo. *Acerto:* 27 (5d10) de dano psíquico.

Distância Colapsa (Recarrega 6). O vidente contorce o espaço em torno de uma criatura que ele possa ver em até 9 m. Aquela criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 19. O alvo, junto com todo seu equipamento que estiver vestindo ou carregando, é teletransportado até 18 metros para um espaço desocupado que o vidente possa ver em caso de fracasso no teste de resistência, e todas as outras criaturas em até 3 metros do espaço original do alvo sofrem 39 (6d12) de dano psíquico. Se obtiver sucesso, o alvo sofre 19 (3d12) de dano psíquico.

Reações

Dobrar o Espaço. Quando o vidente estiver sendo atingido por um ataque, ele se teletransporta, trocando posições com outra cria astral que ele possa ver em até 18 metros dele. A outra cria é atingida por esse ataque em seu lugar.

Cria Astral Vidente

Um cria astral vidente é mais frequentemente encontrada como o líder de um culto que reverencia um ou mais dos Flagelos Anciões. Geralmente, o vidente é o único membro do culto que consegue compreender a extensão completa do ser amedrontador que o culto está venerando.

Uma entidade que aparece como um cria astral vidente no Plano Material, em geral, chega como algo diferente, algo incorpóreo. Quando um bruxo ou outro conjurador de magias estabelece comunicação com ela, a entidade vidente toma controle da forma e do espírito do mortal, transformando-o em um cria astral vidente. Quem quer que o vidente tenha sido anteriormente desaparece enormemente debaixo de amontoado corpulento de pele tumorosa que, então, cresce repleto de nós esquisitos por todo o corpo do vidente. As mãos se tornam rugosas, extensões como nadadeiras capazes de agarrar seus cajados estranhos – formados de alguma mistura entre carne, osso e poeira estelar –, mas desajeitadas e dolorosas quando usadas para manipular outras coisas.

Um cria astral vidente é quase sempre acompanhado de uma ou mais crias astrais brutais. Embora o brutal seja um oponente digno, a sua maneira, é também uma parte vital de uma tática costumeiramente empregada pelos videntes. Quando um vidente causa dano psiquico em um brutal, o brutal não fica machucado, ao passo que o efeito ricocheteia do brutal e expande para atacar outras criaturas.

O objetivo do vidente unicamente é drenar as fontes de energias e dominar os ritos que possibilitarão que ele amplie a ponte entre a sanidade vulnerável do Plano Material e a loucura debilitante do encarceramento de um Flagelo Ancião.

Bênçãos dos Flagelos Anciões

Por gerações de estudo e práticas impiedosas, os discípulos de certos Flagelos Anciões dominaram a habilidade de conceder talentos supernaturais aos lacaios que eles selecionam para tal privilégio. A qualquer criatura que serve um culto do Flagelo Ancião, incluindo uma cria astral, pode ser dado um desses prêmios – geralmente como recompensa por um serviço prestado, mas, às vezes, como uma chance para a criatura que burlou as leis do culto se redimir. Os poderes a seguir são únicos a cultos específicos e tipicamente uma criatura não possui mais do que um deles.

Culto de Atropus, o Planeta Natimorto

Olhar de Corrupção (Recarrega 6). O cultista marca uma criatura que ele possa ver em até 9 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofre 16 (3d10) de dano necrótico e fica envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em um sucesso.

Culto de Borem do Lago da Lama Fervente

Acolhimento de Borem (1/Dia). O cultista toca uma criatura em até 1,5 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou fica coberto em lama pegajosa e fumegante. Enquanto coberto dessa forma, o deslocamento do alvo é reduzido pela metade, ele não pode usar reações e sofre 10 (3d6) de dano de fogo no começo de cada um de seus turnos. O efeito dura por 1 minuto, até que o cultista esteja incapacitado ou morra, ou até que o alvo esteja imerso em água.

Culto de Haask, a Voz de Hargut

Presença de Hassk (1/Dia). O cultista se transforma em um ser semelhante a uma sanguessuga e se teletransporta no ombro de um humanoide que ele possa ver em até 9 metros dele. O humanoide alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carismas CD 15 ou fica enfeitiçado pelo cultista. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, o cultista tem controle sobre ele no próximo turno do alvo. No final do próximo turno, o cultista se teletransporta para um espaço desocupado que ele possa ver em até 9 metros dele e retorna para sua forma normal. O cultista não pode ser o alvo direto de nenhum ataque ou outro efeito enquanto estiver na sua forma de lesma, mas está sujeito a áreas de efeito normalmente.

Culto de Tharizdun, o Deus Acorrentado

Centelha de Tharizdun (Recarrega 6). Com uma ação bônus, o cultista toca uma arma simples ou marcial ou uma arma natural, se ele possuir uma. A próxima criatura atingida pela arma tocada deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou passar por loucura de curta duração por 10 minutos. Consulte a tabela de Loucura de Curta Duração (veja "Efeitos de Loucura" no capitulo 8 do *Guia do Mestre*) para determinar a forma de loucura. A criatura afetada pode repetir o teste de resistência ao fim de cada minuto, dando término ao efeito em um sucesso.

Culto de Tyranthraxus, o Tocado pelas Chamas

Chamas Radiantes (1/Dia). Uma chama policromática rodeia o cultista por um minuto, até que o cultista esteja incapacitado ou morra, ou até que o cultista apague a chama (nenhuma ação requerida). Enquanto envolto pela chama, o cultista possui telepatia com alcance de 9 metros e pode se teletransportar com uma ação bônus para um espaço desocupado em até 9 metros que ele possa ver. Ademais, toda criatura que começar seu turno em até 1,5 metros do cultista deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 16 (3d10) de dano radiante em um fracasso ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Flagelos Anciões

Exatamente quem ou o que os Flagelos Anciões são, permanece em disputa entre as raras fontes de conhecimento sobre eles. Poucas criaturas no multiverso possuem qualquer consciência desses seres e nenhum pode reivindicar conhecê-los a todos. Alguns Flagelos Anciões são chamados de deuses, primordiais ou corruptores. Ainda assim, alguns estudiosos versados em mistérios esotéricos insistem que eles não são nenhuma dessas opções, mas, na verdade, são seres distanciados do que os mortais consideram realidade.

Alguns Flagelos Anciões são, alegadamente, criaturas de um Reino Distante, enquanto outros, acredita-se, estarem presos em um plano ou mundo específico ou serem mantidos sobre controle por estrelas errantes, aprisionados na vastidão do céu noturno.

Os nomes dados a essas terríveis entidades incluem tais descrições estranhas como: Ityak-Ortheel, o Devorador de Elfos; Dendar, a Serpente da Noite; Borem do Lago da Lama Fervente; Kezef, o Cão do Caos; Zargon, o Regressante; Camnod, o Oculto; Holashner, a Inferior Apetite; Piscaethces, A Rainha de Sangue; Shothotugg, o Devorador de Mundos; Y'chak, A Chama Violeta; Bolothamogg, o Observador para Além das Estrelas; Hargut da Pestilência Cinza; Haask, a Voz de Hargut; Ragnorra, a Mãe dos Monstros; os Brutais de Zoretha; Kyuss, o Verme que Caminha; Tharizdun, o Olho Elemental Ancião; Atropus, o Planeta Natimorto; Pandorym, a Aniquilação Última; Haemnathuun, o Lorde de Sangue; Maram da Grande Lança; Tyranthraxus, o Tocado pelas Chamas; a Rainha Sem-Nome do Caos; e o Pai Llymic, o Pensamento Sobrenatural Feito Carne.

A extensão até onde esses seres têm poder para além de seus ambientes varia, assim como noções de suas forças relativas. Entretanto, todos são forças de corrupção e maldade. Nada bom pode vir da influência deles. Nenhuma barganha feita com eles termina em outra coisa a não ser loucura, praga, morte ou pior.

Demônios

Encarnações do caos e do mal, demônios apresentam incontáveis variações na aparência e na maneira como eles causam devastação através do multiverso.

Alkilith

Um Alkilith é facilmente confundido com algum tipo pútrido de crescimento fúngico que surge em vãos de portas, janelas e outros portais. Essas infestações gotejantes escondem a natureza demoníaca do Alkilith, transformando o que deveria ser um aviso terrível aparentar algo estranho, porém inofensivo. Seja onde forem que os Alkiliths se enraizem eles enfraquecem o tecido da realidade, criando um portal por onde demônios ainda mais desagradáveis podem invadir.

Sintomas da Perdição. O surgimento de um Alkilith no mundo anuncia um grande mal e uma catástrofe iminente. Um Alkilith procura por uma abertura como uma janela ou uma porta por onde ele possa se enraizar, esticando seu corpo ao redor da abertura e se fixando usando uma secreção grudenta. Se não for perturbada, a abertura se torna sintonizada ao Abismo e eventualmente se transforma em um portal para aquele plano (veja "Portais Planares" no capitulo 2 do *Guia do Mestre*).

Cria do Juiblex. Alkiliths brotam das partes rejeitadas do corpo asqueroso do Juiblex, gradualmente se tornando senciente e indo procurar seu caminho para o plano material. Já que muitos cultistas os consideram muito arriscados para invocar — eles podem afinal de contas criar portais para o abismo — Alkiliths devem encontrar outras rotas de fuga para fora de seu plano nativo.

Alkilith

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 147 (15d8+90)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	19 (+4)	22 (+6)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Testes de Resistência Des +8, Con +10
Perícias Furtividade +8
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 36 m
Idiomas compreende Abissal, mas não pode falar
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Amorfo. O alkilith pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Aparência Falsa. Enquanto o alkilith se mantiver imóvel, ele é indistinguível de uma gosma ou fungo comum.

Fomentar Loucura. Qualquer criatura que não seja um demônio, que comece seu turno a até 9 metros do alkilith deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 18, ou ele escuta um fraco zumbido em sua cabeça por um momento e terá desvantagem em sua próxima jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade.

Se o teste de resistência contra Fomentar Loucura falhar por 5 ou mais, a criatura em vez disso é submetido a magia confusão por 1 minuto (concentração não é necessária por parte do alkilith). Enquanto permanecer sob o efeito de confusão, a criatura é imune ao Fomentar Loucura.

Resistencia à Magia. O alkilith possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

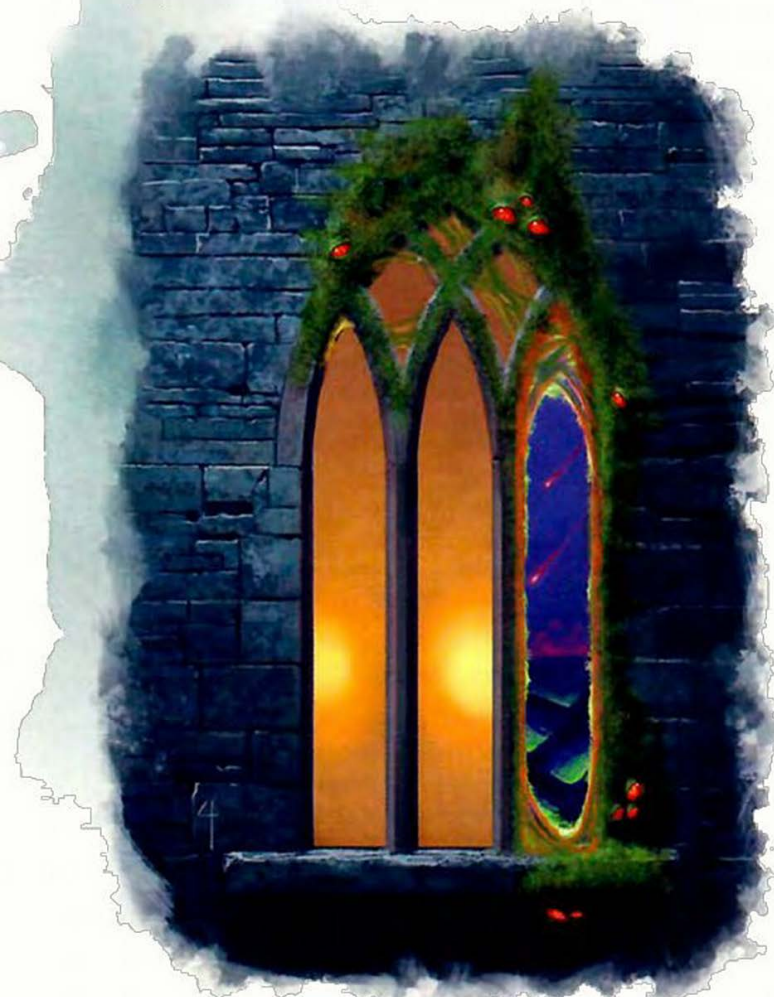
Ataques Múltiplos. O Alkilith faz três ataques com seus tentáculos.

Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 18 (4d6+4) de dano de ácido.

Armanite

Grandes grupos de armanites correm através dos campos malditos do Abismo, propensos a massacre e a morte, conduzidos por uma sede de sangue sem controle. Estejam sendo controlados por demônios mais poderosos ou se atirando em batalhas apenas pela batalha em si. Armanites usam suas garras, cascos e suas longas caudas semelhantes a chicotes para destroçar seus inimigos.

Viver para a Guerra. Nos exércitos dos lordes demônios, os Armanites cumprem o papel de cavalaria pesada, liderando a carga e destroçando os flancos inimigos. Armanites lutam o tempo inteiro, até entre eles mesmos se não conseguem encontrar outros inimigos. Eles são tropas de choque ideais, corajosos ao ponto da estupidez e completamente selvagens.

Arsenal Ambulante. Parte do que faz os Armanites tão aterrorizantes é o numero de armas que eles têm a sua disposição. Eles possuem cascos afiados, garras que terminam em garras afiadas e uma longa cauda

Armanite

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 84 (8d10+40)
Deslocamento 18 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 36 m
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do armanite são mágicos.

Resistencia a Magia. A armanite possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O Armanite realiza três ataques: um com seus cascos, um com suas garras e um com sua cauda serrilhada.

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d6+5) de dano de concussão.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d4+5) de dano cortante.

Cauda Serrilhada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d10+5) de dano cortante.

Lança Relâmpago (Recarrega 5–6). O Armanite libera um relâmpago em uma linha de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 27(6d8) de dano elétrico em um fracasso ou metade do dano em um sucesso.

Bulezau

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (7d8+21)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 9, visão no escuro 36 m
Idiomas Abissal, telepatia 18 m
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Pés Firmes. O bulezau tem vantagem nos testes de resistência de Força e Destreza, feitos contra efeitos que o deixariam caído.

Presença Putrefata. Quando qualquer criatura que não seja um demônio, começar seu turno a até 9 metros de um ou mais bulezaus, essa criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou sofrerá 1d6 de dano necrótico mais 1 de dano necrótico por cada bulezau em até 9 metros dela.

Salto Parado. O salto à distância do bulezau vai até 6 metros e o salto em altura vai até 3 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Cauda Barbada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d12+2) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 13 contra doenças ou ficará envenenado até a doença acabar. Enquanto estiver envenenado dessa maneira, o alvo apresentará feridas purulentas, tossirá moscas e descamará pele apodrecida, o alvo deve repetir o teste de resistência a cada 24 horas que passarem. Em um teste bem-sucedido a doença termina. Em um fracasso no teste, os pontos de vida máximos dele são reduzidos em 4 (1d8). O alvo morre se seus pontos de vida máximos forem reduzidos a 0.

serrilhada que pode arrancar a pele de uma vítima e eles usam todas essas armas para cortar através de seus inimigos. Quando estão contra uma formação resistente, eles podem usar sua magia inata para conjurar relâmpagos e fundir aberturas nas fileiras inimigas.

Bulezau

Manifestações doentias da raiva animalesca, os bulezaus personificam a violência da natureza. Através do Abismo, bulezaus esgueiram em desfiladeiros profundos e penhascos elevados e muitos encontram um lugar nas tropas dos exércitos dos lordes demônios, servindo como infantaria nas guerras sem fim do Abismo.

Sede de Sangue. Bulezaus anseiam pela violência. Sua ânsia por matar e disposição a morrer os fazem membros comuns da comitiva de qualquer lorde demônio. Quando não estão sendo encurralados por demônios maiores e mais fortes, os Bulezaus se reúnem em grupos, lutando entre eles mesmos até um alvo melhor aparecer ou até um demônio mais poderoso os forçar a se sujeitar ao seu controle.

Repulsivo. Doenças desfigurantes atormentam os bulezaus: olhos encrustados, vermes se contorcendo em feridas abertas e um odor de carne apodrecida que os segue aonde quer que eles sigam.

Dybbuk

Dybbuks aterrorizam mortais no Plano Material possuindo cadáveres e os dando um resquício de vida após isso os demônios os usam para praticar uma série de atividades sórdidas.

Mestre das Marionetes. Em sua forma natural dybbuks aparentam serem águas-vivas voadoras translucidas, levando arrastando tentáculos enquanto se movem pelo ar. Eles raramente viajam nessa forma, normalmente um dybbuk possui o primeiro cadáver apto que encontra animando o cadáver da morte para que ele possa se lançar a seus vícios hediondos.

Dissimulação Obscura. Ao saquear as memorias de um cadáver e acessando suas capacidades, um dybbuk pode imitar como a criatura era em vida. Mas a verdade rapidamente se torna aparente para aqueles ao redor, pois um dybbuk não consegue resistir a perseguir seus vícios com uma obsessão maníaca que trai sua verdadeira natureza. Dybbuks se deliciam em aterrorizar outras criaturas ao fazer os cadáveres hospedados se comportarem de maneiras horrendas - vomitando bolas de sangue, excretando pilhas de vermes se contorcendo e contorcionando seus membros de maneiras impossíveis enquanto eles rastejam pelo chão.

Dybbuk

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 37 (5d8+15)
Deslocamento 0 m, voo 12 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Perícias Enganação +6, Intimidação +4, Percepção +4
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição agarrado, amedrontado, caído, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 36 m
Idiomas Abissal, Comum, Telepatia 36 m
Nível de Desafio 4 (1,100 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um dybbuk é Carisma (CD de resistência de magia 12). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *porta dimensional*
3/dia cada: *força fantasmagórica, medo*

Movimento Incorpóreo. O dybbuk pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Resistencia a Magia. O dybbuk possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Violar Cadáver. O dybbuk pode usar uma ação bônus enquanto estiver possuindo um cadáver para força-lo a fazer algo não natural, como vomitar sangue, virar sua cabeça totalmente ou fazer um quadrúpede andar como bípede. Qualquer besta ou humanoide que veja esse comportamento deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 12 ou ficará amedrontado pelo dybbuk por 1 minuto. A criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito com um sucesso. Uma criatura que for bem-sucedida contra essa característica é imune a Violar Cadáver por 24 horas.

Ações

Tentáculos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8+4) de dano necrótico. Se o alvo for uma criatura seus pontos de vida máximos são reduzidos em 3 (1d6). Essa redução dura até o alvo terminar um descanso curto ou longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seus pontos de vida máximos a 0.

Possuir Cadáver (Recarrega 6). O dybbuk desaparece dentro de um cadáver intacto que ele possa ver a até 1,5 metros dele. O cadáver deve ser Grande ou menor e ser de uma besta ou de um humanoide. O dybbuk é efetivamente agora a criatura possuída. Seu tipo se torna morto-vivo, apesar de agora ele aparentar estar vivo, e ele recebe um número de pontos de vida temporários iguais aos pontos de vida máximos do cadáver enquanto em vida.

Enquanto possui um cadáver, o dybbuk mantem seus pontos de vida, tendência, Inteligência, Sabedoria, Carisma, telepatia e imunidade a dano de veneno, exaustão e a ser enfeitiçado ou amedrontado. De outra forma ele deve usar o bloco de estatísticas do alvo possuído, ganhando acesso ao seu conhecimento e proficiências, mas não a suas características de classe, caso existam.

A possessão dura até que os pontos de vida temporários sejam perdidos (ponto em que o corpo se torna um cadáver novamente) ou o dybbuk terminar sua possessão usando uma ação bônus. Quando a possessão termina o dybbuk reaparece em um espaço desocupado em até 1,5 metros do cadáver.

Maurezhi

Quando Doresain, o Rei dos Carniçais, corrompeu uma sociedade de elfos, ele criou uma nova espécie de demônios para liderar grupos de carniçais e lividos até o mundo material.

Infiltradores Horrendos. Quando um maurezhi consome um cadáver de um humanoide que ele tenha matado — um processo que leva aproximadamente 10 minutos — ele instantaneamente assume a aparência que a criatura tinha em vida. A nova aparência começa a apodrecer durante os próximos dias, eventualmente revelando a forma original do demônio.

Uma Praga de Carniçais. Os maurezhi são a contaminação incarnada. Seus ataques com mordidas podem drenar o senso de ser da vitima. Se for permitido que essa aflição dure o suficiente a vitima é infectada com uma fome profana por carne, que suprime sua personalidade e a transforma em um carniçal.

Maurezhi

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 88 (16d8+16)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Perícias Enganação +5
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio, necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 36 m
Idiomas Abissal, Élfico, Telepatia 36 m
Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Assumir Forma. O maurezhi pode assumir a aparência de qualquer humanoide Médio que ele tenha se alimentado. Ele permanece nessa forma por 1d6 dias, durante esse tempo sua forma gradualmente vai se decompondo, até que, quando o efeito acaba, a forma escorre do corpo do demônio.

Resistencia a Magia. O Maurezhi possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O maurezhi realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d10+3) de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, sua pontuação de Carisma é reduzida em 1d4. Essa redução dura até que o alvo termine um descanso curto ou longo. O alvo morre se isso reduzir seu Carisma a 0. Ele se levanta 24 horas depois como um carniçal, a não ser que seja revivido ou que seu cadáver seja destruído.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d8+3) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura que não seja um morto-vivo, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará paralisado por 1 minuto. O alvo pode repetir esse teste de resistência no fim de cada um dos seus turnos, terminando o efeito com um sucesso.

Reviver Carniçal (Recarrega 5–6). O maurezhi foca em um carniçal ou lívido morto, que ele possa ver a até 9 metros dele. O alvo é revivido com todos seus pontos de vida.

Molydeus

O mais implacável e perigoso dos demônios — mais temido que o temido balor — o molydeus fala com a autoridade de um lorde demônio a qual serve como ele impõe a vontade de seu mestre. Chegando a 3,6 metros de altura, um molydeus tem uma pele avermelhada, um corpo humanoide e duas cabeças — uma de um lobo babando e a outra de uma serpente com presas gotejantes no topo de um pescoço comprido. Os molydeus podem proteger os pertences de seus mestres, percorrer os campos de batalha do Abismo para assegurar a lealdade das tropas, ou trazer uma morte rápida aos seus inimigos.

Marcado e Subjugado. Quando um demônio ganha a atenção de um lorde demônio através de sua ferocidade, astucia ou de um ato de devoção surpreendente, o lorde demônio pode recompensar esse serviço sequestrando o corruptor e o sujeitando a tormentos excruciantes a fim de remodela-lo em um molydeus.

Voz do Mestre. Um lorde demônio tem uma conexão direta com um molydeus e usa a cabeça de serpente para comunicar seus desejos. É dito então que um molydeus profere a vontade de seu mestre, comandando outros demônios para cumprirem ordens e usando violência para garantir sua obediência. Um molydeus deve constantemente estar preparado para o escrutínio de seu mestre, já que o lorde demônio pode decidir a qualquer momento observar o molydeus através da serpente. Por isso não existe possibilidade de traição por parte de um molydeus.

Variação: Invocando Demônios

Você pode dar ao molydeus a habilidade de invocar outros demônios.

Invocar Demônio (1/Dia). Como uma ação o molydeus tem 50 por cento de chance de invocar a sua escolha 1d6 babaus, 1d4 chasmes ou um marilith. Um demônio invocado aparece em um espaço desocupado em até 18 metros do molydeus, age como um aliado do molydeus e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 1 minuto, até que ele ou o molydeus morram, ou até que o molydeus o dispense com uma ação.

Arma Especial. Como parte da confiança de um demônio em seu molydeus, ele fornece uma arma poderosa sobre o demônio guardião. O lorde demônio prepara a arma de alguma parte da essência do demônio, de modo que o demônio e sua arma estão sempre ligados. Se o molydeus morrer, a arma se dissolve em uma poça de lodo fedorento. É possível roubar tal arma, mas um molydeus privado de sua arma não vai parar por nada até recuperá-la.

A arma que um molydeus exerce reflete a natureza de seu mestre. Aqueles que servem a Bafomé apresentam um glaive; Demogorgon, um chicote; Fraz-Urb'luu, um machado de batalha; Graz'zt, uma espada grande; Orcus, uma maça estrela; e Yeenoghu, um mangual. A forma da arma não afeta suas capacidades.

Molydeus

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 216 (16d12+112)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	22 (+6)	25 (+7)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Testes de Resistência For +16, Con +14, Sab +14, Car +14
Perícias Percepção +21
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, paralisado, surdo
Sentidos Percepção passiva 31, visão verdadeira 36 m
Idiomas Abissal, Telepatia 36 m
Nível de Desafio 21 (33.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do molydeus são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um molydeus é Carisma (CD de resistência de magia 22). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *dissipar magia, metamorfose, telecinésia, teletransporte*
3/dia: *relâmpago*
1/dia: *aprisionamento*

Resistencia a Magia. O molydeus possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistencia Lendária (3/Dia). Se o molydeus falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O Molydeus realiza três ataques: um com sua arma, um com sua mordida de lobo e outro com sua mordida de serpente.

Arma Demoníaca. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 20 (2d10+9) de dando cortante. Se o alvo tiver ao menos uma cabeça e o molydeus rolar um 20 no resultado da jogada de ataque, o alvo é decapitado e morre se ele não puder sobreviver sem aquela cabeça. Um alvo é imune a esse efeito se ele não puder receber o dano, possuir ações lendárias ou for Enorme ou maior.

Mordida de Lobo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d6+9) de dano perfurante.

Mordida de Serpente. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 m, uma criatura. *Acerto:* 12 (1d6+9) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 22 ou terá seus pontos de vida máximos reduzidos pelo valor do dano recebido. A redução dura até que o alvo termine um descanso longo. O alvo se transforma em um mane se isso reduzir seus pontos de vida máximos a 0. Essa transformação pode ser terminada apenas por uma magia desejo.

Ações Lendárias

O molydeus pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O molydeus recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Atacar. O molydeus faz um ataque, tanto com sua arma demoníaca ou com sua mordida de serpente.

Movimento. O molydeus se movimenta sem provocar ataques de oportunidade.

Conjurar uma Magia. O molydeus conjura uma magia de sua característica conjuração inata.

Guardiões das Trevas. Uma das principais tarefas de qualquer molydeus é ajudar a proteger o amuleto de seu mestre — o pertence mais valioso de qualquer lorde demônio. Cada uma dessas perigosas relíquias permite um lorde demônio retornar a vida no Abismo se o inimaginável acontecer, e sua forma abissal for destruída. Tão grandiosa quanto a sua utilidade, também o é a sua responsabilidade — por que, armado com um amuleto, uma criatura pode coagir o lorde demônio ao qual o amuleto pertence a fazer uma oferta, ou podem aprisiona-los no Abismo se o amuleto for destruído.

Nabassu

O insaciável nabassus espreita o multiverso em busca de almas para devorar. Se eles acreditam que podem matar uma criatura e consumir a sua alma, eles atacam — até mesmo se a criatura for um demônio, incluindo outro nabassu.

Exilados Odiados. Demônios possuem poucas regras, e o assassinato de outro demônio dificilmente provoca surpresa entre esses corruptores. O ato de devorar almas é diferente. Por essa razão, a maioria dos demônios evita nabassus e os forçam a viver nas margens do Abismo. Ali, nabassus escolhe demônios mais fracos ou, se a situação for justificável, se juntam em bandos para abaterem presas maiores. Alguns nabassus especialmente poderosos chegam até a procurar por amuletos de lordes demônios.

Invasores Demoníacos. Sempre que uma magia puxa demônios do Abismo para o Plano Material, nabassus tenta ser invocado para que eles possam embarcar num banquete de almas ali. Se um nabassus é invocado, ele tenta se libertar para que ele possa devorar a alma do seu invocador e depois sair em busca de se alimentar das almas de quaisquer criaturas que eles possam capturar. Um jeito de o invocador evitar este destino,

Nabassus

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 190 (20d8+100)

Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Testes de Resistência For +11, Des +7

Perícias Percepção +7

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidade a Dano veneno

Imunidade a Condição envenenado

Sentidos Percepção passiva 17, visão no escuro 18 m

Idiomas Abissal, telepatia 36 m

Nível de Desafio 15 (13.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do nabassu são mágicos.

Devorar Alma. Um nabassu pode devorar a alma de uma criatura que tenha sido morta dentro da última hora, desde que a criatura não seja um constructo nem um morto-vivo. O devorar requer que o nabassu esteja a uma distância de 1,5 metros do cadáver por até 10 minutos, após os quais ele ganha um número de Dados de Vida (d8s) iguais a metade da quantidade dos Dados de Vida da criatura. Role os dados e adicione o valor ao total de pontos de vida do nabassu. A cada 4 Dados de Vida que o nabassu obtém desta maneira, os seus ataques causam 3 (1d6) de dano extra em um acerto. O nabassus retém esses benefícios por 6 dias. Uma criatura devorada por um nabassu somente poderá ser restaurada a vida através da magia desejo.

Sombras Demoníacas. O nabassu obscurece a área ao redor de seu corpo em um raio de 3 metros. Fontes de luz não mágicas não podem iluminar essa área de penumbra.

Resistencia a Magia. O nabassu possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O nabassu usa seu Olhar do Roubo de Alma e realiza dois ataques: um com suas garras e um com sua mordida.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d10+6) de dano cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 32 (4d12+6) de dano perfurante.

Olhar do Roubo de Alma. O nabassu mira em uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o nabassu e não seja um constructo nem um morto-vivo, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carisma CD 16 ou sofrerá uma redução de 13 (2d12) nos seus pontos de vida máximos e concederá ao nabassu a mesma quantidade em seus pontos de vida temporários. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso curto ou longo. O alvo morre se seus pontos de vida máximos forem reduzidos a 0, e se o alvo for humanoide, ele imediatamente ressurge como um carniçal sob o controle do nabassu.

é providenciando um abastecimento regular de almas para o nabassu, o qual pode motivar ao demônio ser cooperativo — enquanto o abastecimento durar.

Rutterkin

Os rutterkins, uma linhagem de demônios deformados, perambulam pelo Abismo em grupos que constantemente procuram por invasores para cercar e devorar.

Defensores Abishais. Rutterkins protegem o Abismo de não demônios. Quando eles avistam quaisquer intrusos, eles se reúnem em uma multidão e se movem para frente, emitindo uma onda de medo antes de seu ataque, que deixa suas vítimas aterrorizadas e enraizadas no lugar.

Praga Deformante. Criaturas mordidas por rutterkins são expostas a uma doença terrível que os infectam com a influência corrupta do Abismo. Vítimas que sucumbem para a doença experimentam uma tremenda dor em seus corpos, que se tornam desfigurados, sua carne é retorcida ao redor dos ossos, até que eles se transformem para se juntar a massa de mendigos abishais que seguem nos rastros do grupo de rutterkins que os derrubou.

Rutterkin

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 37 (5d8+15)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 36 m
Idiomas compreende Abissal, mas não pode falar
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Medo Incapacitante. Quando uma criatura que não seja um demônio começar seu turno a até 9 metros de três ou mais rutterkins, ela deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 11. A criatura tem desvantagem no teste se estiver a até 9 metros de seis ou mais rutterkins. Em um teste bem-sucedido, a criatura fica imune ao Medo Incapacitante de todos os rutterkins por 24 horas. Caso falhe no teste, a criatura ficará amedrontada pelos rutterkins por 1 minuto. Enquanto amedrontada desta forma, a criatura estará contida. No final do turno de cada criatura amedrontada, ela pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si mesmo caso obtenha sucesso.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. *Acerto:* 12 (3d6+2) dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição de CD 13 contra doença ou estará envenenada. No final de cada descanso longo, o alvo envenenado pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso. Se o alvo for reduzido a 0 pontos de vida enquanto envenenado dessa forma, ele morre e instantaneamente se transforma em um miserável abissal vivo. A transformação do corpo só poderá ser desfeita pela magia desejo.

Miserável Abissal

Corruptor Médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 9, visão no escuro 36 m
Idiomas compreende Abissal, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d8+1) de dano cortante.

Sibriex

Considerado ser tão velho quanto o Abismo em si, sibriexes assombram partes remotas do plano, onde eles usam suas habilidades perversas para gerar novos horrores e apreender conhecimentos proibidos. Riachos de sangue e bílis escorrem do corpo de um sibriex. Em qualquer lugar que esses fluidos tóxicos toquem o chão, a terra se torna poluída.

Sibriex

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 150 (12d12+72)
Deslocamento 0 metros, voo 6 m (flutuar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Testes de Resistência Int +13, Car +13
Perícias Arcanismo +13, História +13, Percepção +13
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 23, visão no escuro 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 18 (20.000 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um sibriex é Carisma (CD de resistência de magia 21). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *comando, dissipar magia, enfeitiçar pessoa, imobilizar monstro*
3/dia: *enfraquecer intelecto*

Contaminação. O sibriex emite uma aura de corrupção de 9 metros em todas as direções. Plantas que não sejam criaturas murcham dentro da aura, e o chão dentro da aura é considerado terreno difícil para as outras criaturas. Quaisquer criaturas que comecem seu turno dentro da aura devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Constituição CD 20 ou sofrerá 14 (4d6) de dano de veneno. Uma criatura que obtenha sucesso no teste fica imune a essa Contaminação do sibriex por 24 horas.

Resistencia a Magia. O sibriex possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistencia Lendária (3/Dia). Se o sibriex falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O sibriex utiliza Esguichar Bile uma vez e realiza três ataques usando sua corrente, sua mordida ou ambos.

Corrente. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. Acerto: 20 (2d12+7) de dano perfurante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, Acerto: 9 (2d8) de dano perfurante mais 9 (2d8) de dano de ácido.

Esguichar Bile. O sibriex mira em uma criatura que ele possa ver a até 36 metros de distância dele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 20 ou sofrerá 35 (10d6) de dano de ácido.

Deformar Criatura. O sibriex mira em até três criaturas que ele possa ver a até 36 metros dele. Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 20. Caso obtenha sucesso, a criatura se torna imune ao Deformar Criatura do sibriex. Caso falhe, o alvo estará envenenado, o que causará o ganho de 1 nível de exaustão a ela. Enquanto envenenado dessa maneira, o alvo deve repetir o teste de resistência no início de cada um de seus turnos. Três testes bem-sucedidos contra o veneno terminam o efeito sobre si mesmo, e ao término do veneno é removido qualquer nível de exaustão causado por ele. Cada fracasso no teste causa um nível de exaustão no alvo. Uma vez que o alvo alcance 6 níveis de exaustão, ele morre e instantaneamente se transforma em um miserável abissal sobre o controle do sibriex. A transformação do corpo somente poderá ser desfeita pela magia *desejo*.

Ações Lendárias

O sibriex pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O sibriex recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Conjurar uma Magia. O sibriex conjura uma magia.
Borrifar Bile. O sibriex utiliza Esguichar Bile.
Deformar (Custa 2 Ações). O sibriex utiliza Deformar Criatura.

Guardiões do Conhecimento Proibido. Sibriexes gastaram uma eternidade acumulando informação através dos planos, armazenando conhecimento para quando puder ser útil. Tal é o intelecto incrível deles que muitos os procuram, incluindo os lordes demônios. Alguns sibriexes agem como conselheiros e oráculos, manipulando demônios para servir aos seus propósitos, enquanto outros sibriexes apegam-se aos seus segredos, dividindo conhecimento somente quando o fizer signifique realizar avanço em seus planos.

Artesões Demoníacos. Sibriexes podem canalizar o poder do Abismo para criar novos demônios a partir de outras criaturas. Através do curso dos dias, eles podem criar vastos números de rutterkins para proteger suas terras e para assegurar que o plano estará cheio de monstros destrutivos. Alguns demônios suplicam aos sibriexes por presentes físicos, e se eles forem movidos a fazê-lo, sibriexes podem transplantar novas partes de um corpo para dar aos demônios um poder maior, visão ou vigor. Sibriexes nunca dão ajuda de graça; eles demandam um serviço ou um tesouro em pagamento pela modelagem de carne que eles providenciaram.

Variação: Deformar Carne

Criaturas que encontram um sibriex podem são capazes de serem deformadas até se tornarem irreconhecíveis. Sempre que uma criatura fracassar em um teste de resistência contra o efeito Deformar Criatura do sibriex, você pode rolar um dado de porcentagem e consultar a tabela Deformar Carne para determinar um efeito adicional, o qual some quando Deformar Criatura termina na criatura. Se a criatura se transformar em um miserável abissal, o efeito se torna uma característica permanente naquele corpo.

Uma criatura pode voluntariamente se submeter ao deformar carne, um processo agonizante que leva pelo menos 1 hora enquanto a criatura fica a 9 metros do sibriex. No final do processo, role uma vez para a tabela (ou escolha um efeito) para determinar como a criatura ficará transformada permanentemente.

Deformar Carne

d100	Efeito
01–05	A cor dos cabelos, olhos e pele do alvo tornam-se azul, vermelho, amarelo ou estampado.
06–10	Os olhos do alvo são empurrados para fora de sua cabeça no fim de seus nervos oculares.
11–15	Crescem garras nas mãos no alvo, as quais podem ser usadas como adagas.
16–20	Uma das pernas do alvo cresce mais do que a outra, reduzindo seu deslocamento de caminhada em 3 metros.
21–25	Os olhos do alvo tornam-se faróis, preenchendo um cone de 4,5 metros com penumbra quando estão abertos.
26–30	Um par de asas, emplumadas ou encouraçadas, brota das costas do alvo, concedendo deslocamento de voo de 9 metros ao alvo.
31–35	As orelhas do alvo se soltam da sua cabeça e somem; o alvo fica surdo.
36–40	Dois dentes do alvo transformam-se em presa.
41–45	A pele do alvo torna-se escamosa, concedendo ao alvo +1 de bônus na sua CA, mas reduzindo seu Carisma em 2 pontos (até o mínimo de 1).
46–50	Os braços e pernas do alvo trocam de lugar, impedindo o alvo de mover a não ser que ele rasteje.
51–55	Os braços do alvo se tornam tentáculos com dedos nas pontas, aumentando seu alcance em 1,5 metros.
56–60	As pernas do alvo crescem incrivelmente longas e flexíveis, aumentando seu deslocamento de caminhada em 3 metros.
61–65	Cresce uma cauda no alvo, parecida com um chicote, a qual pode ser usada como um chicote.
66–70	Os olhos do alvo tornam-se negros, e ele ganha visão no escuro com alcance de 36 metros.
71–75	O alvo incha, triplicando o seu peso.
76–80	O alvo se torna fino e esquelético, diminuindo metade do seu peso.
81–85	A cabeça do alvo dobra de tamanho.
86–90	As orelhas do alvo tornam-se asas, dando-lhe um deslocamento de voo de 1,5 metros.
91–95	O corpo do alvo se torna incomumente quebradiço, causando ao alvo vulnerabilidade a dano de concussão, cortante e perfurante.
96–100	Nasce uma nova cabeça no alvo, fazendo com que o mesmo tenha vantagem em teste de resistência contra amedrontado, atordoado ou enfeitiçado.

Nenhuma criatura incorpora a natureza caótica do Abismo tão bem quanto o sibriex. Embora o reino dos demônios já seja um lugar de infinitos horrores, sibriexes por alguma razão fazem ainda mais dessas monstruosidades.

A corrupção deixada para trás quando um wastrilith visita o mundo pode persistir por décadas. Se não checada, ela pode ser uma ponte para o Abismo.

Wastrilith

Encontrado nas águas do Abismo e outros corpos de água contaminados pela terrível influência do plano, wastriliths estabelecem a si mesmos como senhores da profundeza e governam seus domínios com crueldade.

Destruidores. Um wastrilith contamina a água ao seu redor. Sua presença tóxica afeta até fontes próximas de água quando o demônio viaja por terra. A água corrompida, a qual contém uma quantidade de essência do demônio, responde aos seus comandos — possivelmente endurecendo para prevenir que adversários escapem, entrando em erupção em uma onda que arrastam supostas vítimas ao seu alcance.

Corruptores Silenciosos. Criaturas que ingerem água que foi corrompida por um wastrilith arriscam suas próprias almas. Aqueles que bebem o liquido venenoso podem murchar até finalmente morrerem, ou permanecerem vivos apenas para se tornarem servos do caos e do mal. Para representar esse definhamento, você pode utilizar a regra opcional na corrupção abissal no capítulo 2 do Guia do Mestre, fazendo com que a criatura envenenada seja corrompida.

Wastrilith

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 157 (15d10+75)
Deslocamento 9 m, natação 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência For +9, Con +10
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11
Idiomas Abissal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 13 (10.000 EXP)

Anfíbio. O wastrilith pode respirar ar e água.

Corrente Submarina. Com uma ação bônus, quando o wastrilith está embaixo da água, ele pode provocar que toda a água a 18 metros dele passe a ser considerada terreno difícil para outras criaturas até o começo do seu próximo turno.

Corromper Água. No começo de cada turno do wastrilith, toda a água exposta a até 9 metros dele se torna poluída. Embaixo da água, esse efeito obscurece levemente a área até que uma corrente a limpe. Água em recipientes permanece corrompida até evaporar.

Uma criatura que consuma dessa água imunda ou nade nela deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 18. Caso obtenha sucesso, a criatura ficará imune a água imunda por 24 horas. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 14 (4d6) de dano de veneno e ficará envenenada por 1 minuto. No final deste período, a criatura envenenada deve repetir o teste de resistência. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 18 (4d8) de dano de veneno e ficará envenenada até realizar um descanso longo.

Se outro demônio beber a água imunda com uma ação, ele recebe 11 (2d10) pontos de vida temporários.

Resistencia a Magia. O wastrilith possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O wastrilith usa seu Esguicho Captor e realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 30 (4d12+4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 18 (4d6+4) de dano cortante.

Esguicho Captor. O wastrilith magicamente arremessa um esguicho de água em uma criatura que ele possa ver a até 18 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 17, e tem desvantagem se estiver embaixo da água. Caso falhe, a criatura sofrerá 22 (4d8+4) de dano de ácido e será puxada por até 18 metros em direção ao wastrilith. Caso seja bem-sucedida no teste, a criatura sofrerá metade desse dano e não será puxada.

Lordes Demoníacos frequentemente se voltam uns contra os outros. Aqui Zuggtmoy em breve enfrentar a traição de Juiblex.

Demônios: Lordes Demônios

Esta seção fornece estatisticas de jogo para os lordes demônios que são detalhados no capítulo 1. Cuidado! Eles são oponentes incrivelmente formidáveis.

Bafomé

A civilização é fraca e a selvageria é forte no credo do Bafomé, o Rei Chifrudo e o Principe das Bestas. Ele é adorado por aqueles que querem quebrar a casca de civilidade e liberar suas naturezas bestiais, por suas visões de um mundo sem restrições, aonde as criaturas liberam seus mais selvagens desejos.

Cultos devotados a Bafomé utilizam labirintos e nós complexos como seus símbolos, criando locais secretos para autoindulgência, incluindo labirintos do tipo que seu mestre prefere. Coroas manchadas de sangue e armas de ferro e bronze decoram seus altares profanos.

Com o tempo, cultistas do Bafomé tornam-se corrompidos por sua influência, ganhando olhos sangrentos e cabelos grossos e ásperos. Pequenos chifres eventualmente brotam de suas testas. Em algum momento, um cultista devotado pode ser completamente transformado em um minotauro — o que é considerado o maior dom do Príncipe das Bestas.

O próprio Bafomé parece-se com um grande minotauro de pelagem negra, com 6 metros de altura e seis chifres de ferro. Uma luz infernal queima em seus olhos vermelhos. Apesar de preenchido por uma sede de sangue bestial, também reside nele um intelecto cruel e ardiloso devotado a subverter toda civilização.

O Bafomé porta uma grande glaive chamada Decepadora de Corações. Às vezes ele abre mão de seu uso para investir em seus inimigos e estripá-los com seus chifres, pisoteá-los no solo e rasgá-los com seus dentes como uma besta.

Covil do Bafomé

O covil do Bafomé é seu palácio, Lyktion, que fica na camada do Abismo chamada de Labirinto Interminável. Posicionado no interior das tortuosas passagens deste amplo plano labiríntico, Lyktion é imaculadamente mantido e cercado por um fosso construído como um labirinto tridimensional. O palácio em si é uma estrutura imponente cujo interior é tão labiríntico quanto o plano em que reside, povoado por minotauros, goristros e quasits.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Bafomé pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Bafomé sela um corredor ou outra passagem dentro do covil. A abertura deve estar desocupada, e é preenchida com rocha sólida por 1 minuto ou até Bafomé criar este efeito novamente.
- Bafomé escolhe uma sala dentro do labirinto cujas dimensões em qualquer sentido não superem 30 metros. Até a próxima contagem de iniciativa 20, a gravidade é revertida dentro desta sala. Qualquer criatura ou objeto que esteja na sala quando isto ocorrer cai na direção do novo empuxo de gravidade, a menos que possuam alguma forma de manterem-se no ar. O Bafomé pode ignorar a gravidade reversa se estiver na sala, ainda que ele goste de usar esta ação posicionando-a no teto, para atacar alvos voando próximos a ele.
- Bafomé conjura *miragem arcana*, afetando uma sala dentro do covil cujas dimensões em qualquer sentido não ultrapassem 30 metros. O efeito encerra-se na próxima iniciativa de contagem 20.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil do Bafomé é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- A vida vegetal dentro de 1,5 quilômetros do covil cresce de forma densa, formando paredes de árvores, touceiras, e outras formações vegetais na forma de pequenos labirintos.
- Bestas a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se amedrontadas e desorientadas, como se estivessem sofrendo constante ameaça de serem caçadas, podendo atacar ou entrar em pânico, mesmo quando não houver nenhuma ameaça visível próxima.
- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora a até 1,5 quilômetros do covil, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura do Bafomé. Uma criatura que passe no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Bafomé morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Loucura do Bafomé

Se uma criatura enlouquecer no covil do Bafomé ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura do Bafomé para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

Loucura do Bafomé

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Minha raiva me consome. Eu não posso ser racional quando minha fúria for alimentada."
21–40	"Eu degenerei em um comportamento bestial, parecendo mais com um animal selvagem do que com um ser pensante."
41–60	"O mundo é meu campo de caça; os outros são minha presa."
61–80	"O ódio vem fácil a mim e então explode em fúria."
81–00	"Eu vejo aqueles que se opõe a mim não como pessoas, mas como animais feitos para serem abatidos."

Bafomé

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 275 (19d12+152)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Testes de Resistência Des +9, Con +15, Sab +14
Perícias Intimidação +17, Percepção +14
Resistência a Dano eletricidade, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 24, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 23 (50.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do Bafomé são mágicos.

Carga. Se Bafomé se mover pelo menos 3 metros em linha reta em direção ao alvo e então acertá-lo com um ataque com os chifres no mesmo turno, o alvo sofre 22 (4d10) de dano perfurante extras. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 25 ou será atirada a 3 metros de distância e ficará caída.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Bafomé é Carisma (CD de resistência de magia 18). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia*
3/dia cada: *dissipar magia, dominar besta, labirinto, marca do caçador, muralha de pedra*
1/dia: *teletransporte*

Desenfreado. No começo de seu turno, Bafomé pode adquirir vantagem em todos os ataques corpo-a-corpo com arma, mas jogadas de ataque contra ele recebem vantagem até o começo de seu próximo turno.

Memória Labiríntica. Bafomé pode lembrar-se perfeitamente de qualquer caminho por onde tenha passado e é imune à magia *labirinto.*

Resistência à Magia. Bafomé possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Bafomé falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. Bafomé realiza três ataques: um com sua Decepadora de Corações, um com sua mordida, e um com seus chifres.

Chifres. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 3m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d6+10) de dano perfurante.

Decepadora de Corações. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 21 (2d10+10) de dano cortante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 19 (2d8+10) de dano perfurante.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do Bafomé, que esteja a até 36 metros do demônio e esteja ciente de sua presença, deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si caso obtenha sucesso. Estes testes de resistência posteriores possuem desvantagem se Bafomé estiver na linha de visão da criatura.

Se uma criatura for bem-sucedida em qualquer um destes testes de resistência ou se o efeito sobre ela terminar, então a criatura fica imune a Presença Aterradora do Bafomé pelas próximas 24 horas.

Ações Lendárias

Bafomé pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Bafomé recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Decepadora de Corações. Bafomé realiza um ataque corpo-a-corpo com sua Decepadora de Corações.

Carga (Custa 2 Ações). Bafomé avança com seu deslocamento e então realiza um ataque com seus chifres.

Demogorgon

Príncipe dos Demônios, a Besta Sibilante e Mestre das Profundezas Espirais, Demogorgon é a personificação do caos, loucura e destruição, buscando corromper todo o bem e minar a ordem do multiverso, para ver tudo ser dragado ao vazio das profundezas infinitas do Abismo.

O lorde demônio é uma junção de diferentes formas, com a parte inferior do corpo sáurio e pés palmados e com garras, assim como tentáculos com ventosas brotando dos ombros de um grande torso símio, encimado por duas medonhas cabeças símias, chamadas Aameul e Hathradiah, ambas igualmente insanas. Seu olhar carrega loucura e confusão a qualquer um que o confronte.

De forma similar, o símbolo espiralado em Y do culto do Demogorgon pode inspirar a loucura naqueles que o contemplam por muito tempo. Todos os seguidores do Príncipe dos Demônios enlouquecem cedo ou tarde.

Covil do Demogorgon

Demogorgon fez seu covil em um palácio chamado Precipício, encontrado na camada do Abismo conhecida como a Bocarra Escancarada. O covil do Demogorgon é um local de loucura e dualidade: a parte do palácio que fica sobre as águas assume a forma de suas torres serpentinas, cada uma coroada com um minarete em forma de caveira. Ali, as cabeças do Demogorgon contemplam os mistérios arcanos enquanto discutem sobre a melhor maneira de obliterar seus rivais. A estrutura deste palácio estende-se profundamente abaixo da água, em gélidas e obscuras cavernas.

Demogorgon

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 406 (28d12+224)
Deslocamento 15 m, natação 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Testes de Resistência Des +10, Con +16, Sab +13, Car+15
Perícias Intuição +11, Percepção +19
Resistência a Dano eletricidade, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 21, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 26 (90.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do Demogorgon são mágicos.

Bicéfalo. Demogorgon possui vantagem em testes de resistência contra as condições atordoado, cego, surdo e a ser deixado inconsciente.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Demogorgon é Carisma (CD de resistência de magia 23). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, imagem maior*
3/dia cada: *dissipar magia, medo, telecinese*
1/ dia: *enfraquecer o intelecto, projetar imagem*

Resistência à Magia. Demogorgon possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Demogorgon falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. Demogorgon realiza dois ataques com seus tentáculos.

Olhar. Demogorgon vira seu olhar mágico na direção de uma criatura que ele possa ver e que esteja a até 36 metros dele. Este alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 23. A menos que o alvo esteja incapacitado, ele pode evitar seus olhos para impedir o olhar e ser automaticamente bem-sucedido no teste. Caso o alvo faça isso, ele não poderá ver Demogorgon até o início do seu próximo turno. Se o alvo olhar para ele neste meio tempo, deverá realizar o teste imediatamente.

Caso o alvo falhe, sofrerá um dos seguintes efeitos à escolha do Demogorgon ou aleatoriamente:

1. **Olhar Atordoante.** O alvo fica atordoado até o começo do próximo turno do Demogorgon ou até que o Demogorgon não esteja mais em sua linha de visão.
2. **Olhar Hipnótico.** O alvo é enfeitiçado pelo Demogorgon até o início do próximo turno do demônio. Demogorgon escolhe como o alvo enfeitiçado utiliza suas ações, Reações, e deslocamentos. Por este olhar exigir que Demogorgon foque ambas as cabeças no alvo, ele não pode usar sua ação lendária de Olhar Enlouquecedor até o começo de seu próximo turno.
3. **Olhar de Insanidade.** O alvo sofre os efeitos da magia *confusão* sem realizar um teste de resistência. O efeito dura até o começo do próximo turno do Demogorgon. Demogorgon não precisa concentrar-se na magia.

Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 28 (3d12+9) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 23 ou sua quantidade de pontos de vida máximos é reduzida em uma quantia equivalente ao dano sofrido. Esta redução dura até que o alvo termine um descanso longo. O alvo morre se sua quantidade de pontos de vida máximos for reduzido a 0.

Ações Lendárias

Demogorgon pode realizar 2 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Demogorgon recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 20 (2d10+9) de dano de concussão mais 11 (2d10) de dano necrótico.

Olhar Enlouquecedor. Demogorgon utiliza sua ação de Olhar, devendo escolher entre os efeitos de Olhar Atordoante ou de Olhar de Insanidade.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Demogorgon pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Demogorgon cria uma duplicata ilusória de si mesmo, que aparece em seu próprio espaço e dura até a contagem de iniciativa em 20 da próxima rodada. Em seu turno, o Demogorgon pode mover a duplicata ilusória a uma distância igual ao seu deslocamento (nenhuma ação é requerida). A primeira vez que uma criatura ou objeto interagir fisicamente com Demogorgon (por exemplo, acertando-o com um ataque), há 50 por cento de chance de que a duplicata ilusória tenha sido afetada, e não Demogorgon, e, neste caso, fazendo com que a ilusão desapareça.
- Demogorgon conjura a magia *escuridão* em seu nível mais baixo quatro vezes, visando diferentes áreas com a magia. Demogorgon não precisa concentrar-se nas magias, que se encerram no final da contagem de iniciativa 20 do próximo turno.

Efeitos Regionais

A região abrigando o covil do Demogorgon é envolta em sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- A área a até 9 quilômetros do covil torna-se superpopulosa com lagartos, serpentes venenosas e outras bestas venenosas.
- Bestas a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se violentas e enlouquecidas - mesmo criaturas normalmente dóceis.
- Se um humanoide passar no minimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura do Demogorgon. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Demogorgon morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Loucura do Demogorgon

Se uma criatura enlouquecer no covil do Demogorgon ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura do Demogorgon para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

Loucura do Demogorgon

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Alguém está planejando me matar. Preciso agir primeiro para impedi-los".
21–40	"Há apenas uma solução para os meus problemas: matar a todos!"
41–60	"Há mais de uma mente dentro da minha cabeça"
61–80	"Se você não concorda comigo eu farei com que se submeta para conseguir o que quero"
81–00	"Eu não posso permitir que ninguém toque em nada que me pertence. Eles podem estar tentando tomar isso de mim!"

Fraz-Urb'luu

Todos os demônios são mentirosos, mas Fraz-Urb'luu é o Príncipe da Enganação e Lorde Demônio das Ilusões. Ele utiliza cada truque, cada grama de astúcia demoníaca para manipular seus inimigos - sejam mortais ou demônios - para fazerem sua vontade. Fraz-Urb'luu pode criar terras oníricas e distorções mentais fantasiosas capazes de enganar os mais perceptivos oponentes.

Anteriormente aprisionado por séculos abaixo do Castelo Greyhawk no mundo de Oerth, Fraz-Urb'luu tem lentamente readquirido seu poder no Abismo. Ele busca os pedaços do lendário *cajado do poder* tomado dele por aqueles que o aprisionaram, e comanda seus servos para que façam o mesmo.

A forma verdadeira do Príncipe da Enganação é como de uma grande gárgula, com cerca de 3,6 metros de altura, com um pescoço musculoso e alongado, e uma face sorridente emoldurada por longas e pontudas orelhas, e cabelos escuros e escorridos, além de asas como de morcegos desfraldando-se a partir de seus ombros. Ele pode assumir outras formas, contudo, do horrendo ao belo. Frequentemente o lorde demônio torna-se tão imerso em interpretar um papel que se perde nisso por um tempo.

Muitos dos cultistas de Fraz-Urb'luu sequer estão cientes de que servem ao Príncipe da Enganação, acreditando que seu mestre é um ser benevolente e fornecedor de desejos, algum deus perdido ou celestial, ou mesmo outro demônio. Fraz-Urb'luu veste todas essas máscaras e outras mais. Ele deleita-se particularmente em auxiliar caçadores de demônio contra seus adversários demoníacos, guiando os caçadores a atrocidades cada vez maiores em sua causa sagrada, apenas para eventualmente revelar sua real natureza e clamar suas almas para si.

Covil de Fraz-Urb'luu

O covil de Fraz-Urb'luu fica dentro da camada abissal conhecida como Coração Vazio, um plano monótono de poeira branca com poucas estruturas. O covil em si é a cidade de Zoragmelok, uma fortaleza circular cercada de paredes de adamantino cobertas com lâminas e ganchos. Torres espiraladas avultam-se sobre domos retorcidos e vastos anfiteatros, apenas uns poucos exemplos da arquitetura inacreditável que preenche a cidade.

O nível de desafio de Fraz-Urb'luu é 24 (62.000 EXP) quando ele se encontra em seu covil.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Fraz-Urb'luu pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Fraz-Urb'luu faz com que 5 portas no covil transformem-se em paredes, e um número igual de portas surjam em paredes aonde não existiam anteriormente.
- Fraz-Urb'luu escolhe um humanoide dentro do covil e instantaneamente cria um simulacro dessa criatura (como se criado pela magia *simulacro*). Este simulacro obedece aos comandos de Fraz-Urb'luu e é destruído na próxima contagem de iniciativa 20.

Fraz-Urb'luu

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 337 (27d10+189)
Deslocamento 12 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Testes de Resistência Des +8, Con +15, Int+15, Sab +14
Perícias Enganação +15, Furtividade +8, Percepção +14
Resistência a Dano eletricidade, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 24, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 23 (50.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Fraz-Urb'luu são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de Fraz-Urb'luu é Carisma (CD de resistência de magia 23). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar* (pode tornar-se de tamanho Médio quando mudar sua aparência), *detectar magia, dissipar magia, força fantasmagórica*
3/dia cada: *confusão, despistar, ilusão programada, similaridade, sonho*
1/ dia: miragem arcana, modificar memória, projetar imagem

Indetectável. Fraz-Urb'luu não pode ser alvo de magias de adivinhação, ser percebido através de sensores de observação mágica, ou detectado por habilidades que sentem demônios ou corruptores.

Resistência à Magia. Fraz-Urb'luu possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Fraz-Urb'luu falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. Fraz-Urb'luu realiza três ataques: um com sua mordida e dois com seus punhos.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 19 (3d6+9) de dano perfurante.

Punhos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 22 (3d8+9) de dano de concussão.

Ações Lendárias

Fraz-Urb'luu pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Fraz-Urb'luu recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 20 (2d10+9) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ele também é agarrado (CD 24 para escapar). O alvo agarrado também fica impedido. Fraz-Urb'luu pode agarrar apenas uma criatura por vez com sua cauda.

Assassino Fantasmagórico (Custa 2 Ações). Fraz-Urb'luu conjura assassino fantasmagórico, nenhuma concentração é exigida.

- Fraz-Urb'luu cria uma onda de angústia. Cada criatura dentro do covil que ele possa ver deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou sofre 33 (6d10) de dano psíquico.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de Fraz-Urb'luu é envolta em sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Criaturas inteligentes a até 1,5 quilômetros do covil sofrem alucinações de amigos e parceiros a muito mortos, que desaparecem depois de um breve relance.
- Estradas e caminhos a até 9 quilômetros do covil retorcem-se e voltam sobre si mesmas, tornando a movimentação e localização na área extremamente difícil.
- Se um humanoide passar no mínimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Fraz-Urb'luu. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Fraz-Urb'luu morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Loucura de Fraz-Urb'luu

Se uma criatura enlouquecer no covil de Fraz-Urb'luu ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Fraz-Urb'luu para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

Loucura de Fraz-Urb'luu

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Eu nunca deixo ninguém saber a verdadeira por trás de minhas ações e intenções, mesmo quando fazer isso seria benéfico para mim."
21–40	"Eu tenho alucinações e ataques catatonicos intermitentes."
41–60	"Minha mente vagueia conforme elaboro fantasias que não possuem base na realidade. Quando eu retomo meu foco no mundo, eu tenho maus momentos ao lembrar de que era apenas um sonho."
61–80	"Eu convenço a mim mesmo de que certas coisas são verdadeiras, mesmo em face de evidências avassaladoras do contrário."
81–00	"Minha percepção da realidade não bate com a de mais ninguém. Isso me faz cair em violentas desilusões que não fazem sentido para mais ninguém."

Graz'zt

A aparência do Príncipe Negro é um aviso de que nem todas as coisas belas são boas. Elevando-se a quase 3 metros de altura, Graz'zt atinge a figura perfeita do desejo desenfreado, todo plano e curva de seu corpo, cada olhar de seus olhos ardentes, prometendo uma mistura de prazer e dor. Um erro sutil permeia sua beleza, do aspecto cruel de suas características aos seis dedos em cada mão e seis dedos em cada pé. Graz'zt também pode transformar-se à vontade, assumindo qualquer forma humanoide que o agrade, ou aos seus observadores, todas igualmente tentadoras ao seu próprio modo.

Graz'zt cerca-se com as melhores coisas e os servos mais atrativos, e adorna-se com sedas e couro, tão deslumbrantes quanto perturbadores em seus acabamentos. Seu covil, e o de seus cultistas, são palácios de prazer aonde nada é proibido, salvo moderação ou gentileza.

O obscuro Príncipe do Prazer considera restrição o único pecado, e toma o que deseja. Cultos devotados a ele são sociedades secretas de indulgência, muitas vezes utilizando sua devassidão para subjugar outros através de chantagem, vício e manipulação. Eles frequentemente vestem máscaras de alabastro com expressões de êxtase, vestes pomposas e ornamentos corporais para suas atribuições secretas.

Apesar de preferir o uso de charme e manipulações sutis, Graz'zt é capaz de violências terríveis quando provocado. Ele empunha uma espada grande, Angdrelve, a Onda de Pesar, sua lâminafiada ondulada, pingando ácido ao seu comando.

Covil de Graz'zt

O covil principal de Graz'zt é seu palácio Argento, uma grandiosa estrutura na cidade de Zelatar, encontrada dentro de seu domínio Abissal de Azzatar. A influência enlouquecedora de Graz'zt irradia a partir dele em uma ondulação tangível, distorcendo a realidade ao seu redor. Passando tempo suficiente em uma única localidade, Graz'zt pode distorcê-la com sua loucura. O covil de Graz'zt é um antro de ostentação e hedonismo. Ele é adornado com ornamentos e decorações tão decadentes que até o mais rico dos mortais se ruborizaria com o excesso. Dentro dos covis de Graz'zt, seguidores, subordinados e cativos são forçados a suprir a sede a sede de Graz'zt por ostentação e prazer.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Graz'zt pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Graz'zt conjura a magia *comando* em toda criatura dentro do covil à sua escolha. Ele não precisa ver cada uma, mas deve estar ciente de que um indivíduo está no covil para focar nesta criatura. Ele emite o mesmo comando para todos os alvos.
- Superfícies macias dentro do covil tornam-se tão reflexivas quanto a espelhos polidos. Até que uma ação de covil diferente seja utilizada, criaturas dentro do covil tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) realizados para se esconder.

Efeitos Regionais

A região contendo o covil de Graz'zt é envolta em sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Superfícies planas feitas de pedra ou metal a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se extremamente reflexivas, como se polidas para isso. Estas superfícies transformam-se sobrenaturalmente em espelhos.
- Bestas selvagens a até 9 quilômetros entram em conflitos frequentes e copulam, imitando o comportamento que ocorre durante sua época de acasalamento.
- Se um humanoide passar no mínimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Graz'zt. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Graz'zt morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Loucura de Graz'zt

Se uma criatura enlouquecer no covil de Graz'zt ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Graz'zt para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

Loucura de Graz'zt

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Não há nada no mundo mais importante do que eu e meus desejos."
21–40	"Qualquer um que não faça exatamente o que digo não merece viver."
41–60	"O meu caminho é o da redenção. Qualquer um que diga outra coisa está intencionalmente enganando-o."
61–80	"Eu não irei descansar até fazer com que alguma outra pessoa seja minha, e fazer isto é mais importante para mim do que minha própria vida - ou que a vida dos outros."
81–90	"Meu próprio prazer é de importância primordial. Qualquer outra coisa, incluindo regras sociais, são meras trivialidades."
91–00	"Qualquer coisa que possa me fazer feliz deve ser aproveitado imediatamente. Não há nenhum sentido em poupar qualquer coisa prazerosa para depois."

Graz'zt

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 346 (33d10+165)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Testes de Resistência Des +9, Con +12, Sab +12
Perícias Blefar +15, Intuição +12, Percepção +12, Persuasão +15
Resistência a Dano eletricidade, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 22, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 24 (62.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma de Graz'zt são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de Graz'zt é Carisma (CD de resistência de magia 23). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *coroa da loucura, detectar magia, dissipar magia, enfeitiçar pessoa, sussurros dissonantes*
3/dia cada: *contramágica, dominar pessoa, escuridão, santuário, telecinese, teletransporte*
1/dia: *dominar monstro, invisibilidade maior*

Metamorfo. Graz'zt pode usar sua ação para se metamorfosear em um humanoide Médio que ele veja, ou de volta a sua forma verdadeira. Suas estatísticas, além do tamanho, são as mesmas em todas as formas. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua forma verdadeira se morrer.

Resistência à Magia. Graz'zt possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Graz'zt falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. Graz'zt ataca duas vezes com a sua Onda de Pesar.

Onda de Pesar (Espada Grande). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +13 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 20 (4d6+6) de dano cortante mais 10 (3d6) de dano de ácido.

Teletransporte. Graz'zt se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado que ele possa ver a até 36 metros dele.

Ações Lendárias

Graz'zt pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Graz'zt recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Ataque. Graz'zt realiza um ataque com a Onda de Pesar.

Dance, Meu Fantoche! Uma criatura enfeitiçada por Graz'zt e que ele possa ver deve usar sua reação para se mover até seu deslocamento conforme Graz'zt direcionar.

Plantar a Discórdia. Graz'zt conjura *coroa da loucura* ou *sussurros dissonantes*.

Teletransporte. Graz'zt utiliza sua ação Teletransporte.

Juiblex

Chamado de Senhor Sem Face e de Fome Gotejante em livros de magias ancestrais, Juiblex é o lorde demônio dos limos e gosmas, uma criatura maléfica que não se importa com os planos e esquemas de outros da sua espécie. Ele existe apenas para consumir, digerir e transformar matéria viva em mais de si mesmo.

Um verdadeiro horror, Juiblex é uma massa de limo borbulhante, volteando em negro e verde, com brilhantes olhos vermelhos flutuando e deslocando-se dentro dele. Ele pode elevar-se até 6 metros de altura, atacando com pseudópodes gotejantes para arrastar suas vítimas para dentro de sua massa. Aqueles consumidos por Juiblex são obliterados.

Apenas os verdadeiramente insanos adoram Juiblex e protegem seus limos e gosmas. Aqueles que oferecem a si mesmos ao lorde demônio são engolfados por ele e tornam-se gosmas sencientes, vagamente humanoides. Os corpos destas criaturas antes de carne e osso formam o corpo fisico estendido do Juiblex, enquanto o lorde demônio vagarosamente digere saboreia suas identidades ao longo do tempo.

Covil do Juiblex

O covil principal do Juiblex é conhecido como os Poços de Limo, um reino que Juiblex compartilha com Zuggtmoy. Esta camada do Abismo, também conhecida como Shedaklah, é um pântano borbulhante de lodo fétido e gosmento. Sua paisagem é recoberta por vastas extensões de limos cáusticos e sem inteligência, e estranhas formas orgânicas elevam-se dos oceanos de mofo e gosma ao comando do Juiblex.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Juiblex pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Juiblex recobre de limo uma área quadrada visível no chão dentro do covil. A área pode ter até 3 metros de lado. O limo permanece por 1 hora ou até ser removido com fogo. Quando o limo aparece, criaturas que estejam na área afetada devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Força CD 21 ou ficam impedidas. Quando uma criatura entra na área pela primeira vez em um turno, ou termina seu turno no local, ela deve realizar o mesmo teste.

  Uma criatura impedida está presa enquanto permanecer na área gosmenta ou até conseguir se libertar. A criatura impedida, ou outra criatura que possa alcançá-la, pode utilizar sua ação para tentar se/ a libertar, e deve passar em um teste de força CD 21.

  Se for ateado fogo ao limo, ele queima e desaparece após 1 rodada. Qualquer criatura que inicie seu turno no limo incendiado sofre 22 pontos (4d10) de dano de fogo.
- Juiblex recobre de limo uma área quadrada visível no chão dentro do covil. A área pode ter até 3 metros de lado. O limo permanece por 1 hora ou até ser removido com fogo. Quando o limo aparece, criaturas que estejam na área afetada devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Destreza CD 21 ou caem e escorregam 3 metros em uma direção aleatória determinada por uma rolagem em um d8. Quando uma criatura entra na área pela primeira vez em um turno, ou termina seu turno no local, ela deve realizar o mesmo teste.

  Se for ateado fogo ao limo, ele queima e desaparece após 1 rodada. Qualquer criatura que inicie seu turno no limo incendiado sofre 22 pontos (4d10) de dano de fogo.

D

- Um limo verde (veja o *Guia do Mestre*) aparece em um ponto do teto dentro do seu covil à escolha de Juiblex. O limo se desintegra após 1 hora.

Efeitos Regionais

A região abrigando o covil do Juiblex é envolvida por sua magia, gerando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Pequenos corpos de água, como lagoas ou poços, a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se altamente ácidos, corroendo qualquer objeto que os toque.
- Superfícies a até 9 quilômetros são frequentemente cobertas com uma fina camada de limo, que é escorregadio e gruda em qualquer coisa que o toque.
- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou afunda em uma forma de loucura determinada na tabela de Loucura do Juiblex. Uma criatura que passe no teste não pode ser afetada novamente por este efeito pelas próximas 24 horas.

Se Juiblex morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Loucura do Juiblex

Se uma criatura enlouquecer no covil do Juiblex ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura do Juiblex para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

Loucura do Juiblex

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Eu devo consumir tudo o que conseguir."
21–40	"Eu me recuso a dividir qualquer uma das minhas posses."
41–60	"Eu farei tudo que puder para fazer os outros comerem e beberem além dos seus limites normais."
61–80	"Eu devo possuir tantos bens materiais quanto puder."
81–00	"Minha personalidade é irrelevante. Eu sou definido por aquilo que consumo."

Juiblex

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 350 (28d12+168)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Testes de Resistência Des +7, Con +13, Sab +12
Perícias Percepção +12
Resistência a Dano eletricidade, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição agarrado, amedrontado, atordoado, caído, cego, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado, surdo
Sentidos Percepção passiva 22, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 23 (50.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Juiblex são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Juiblex é Carisma (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, rajada ácida* (17º nível)
3/dia cada: *forma gasosa, malogro, praga*

Escalada Aracnídea. Juiblex pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Nocivo. Qualquer criatura, exceto limos e gosmas, que comece seu turno a até 3 metros do Juiblex deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 21 ou fica envenenada até o começo de seu próprio próximo turno.

Regeneração. Juiblex recupera 20 pontos de vida no começo de seu turno. Caso receba dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no começo do seu próximo turno. Juiblex morre apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Resistência à Magia. Juiblex possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Juiblex falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. Juiblex realiza três ataques com seu toque ácido.

Ejetar Limo (Recarrega 5-6). Juiblex expele um limo corrosivo, visando uma criatura que ele possa ver a até 12 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 21. Em caso de fracasso no teste, o alvo sofre 55 (10d10) de dano de ácido. A menos que o alvo evite completamente sofrer o dano, qualquer armadura de metal utilizada por ele recebe uma penalidade permanente de -1 na CA oferecida, e qualquer arma de metal carregada ou empunhada recebe uma penalidade permanente de -1 nas rolagens de dano. A penalidade se acumula a cada vez que o alvo for submetido a este efeito. Caso a penalidade sobre um objeto chegue a -5, o objeto é destruído.

Toque Ácido. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +14 para atingir, alcance 3m, um alvo. *Acerto:* 21 (4d6+7) de dano de ácido. Qualquer criatura morta por este ataque é dragado para o corpo do Juiblex, e seu cadáver é obliterado depois de 1 minuto.

Ações Lendárias

Juiblex pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Juiblex recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Ataque. Juiblex realiza um ataque com seu toque ácido.

Rajada Ácida. Juiblex conjura *rajada ácida.*

Toque Corruptor (Custa 2 Ações). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 21 (4d6+7) de dano de veneno, e o alvo fica coberto de limo. Até o limo ser retirado com uma ação, o alvo fica envenenado, e qualquer criatura exceto limos e gosmas que estejam a até 3 metros do alvo também é envenenada.

Orcus

Orcus é o Príncipe Demônios dos Mortos-Vivos, conhecido como o Senhor Sangrento. Ele deleita-se com o sofrimento dos vivos, mas prefere a companhia e serviço dos mortos-vivos. Seu desejo é ver toda a vida extinta e o multiverso transformado em uma grande necrópole povoada apenas pelas criaturas mortas-vivas sob seu comando.

Orcus recompensa àqueles que espalham a morte em seu nome fornecendo a eles uma pequena parcela de seu poder. Os menores dentre estes se transformam em carniçais e zumbis que servem em suas legiões, enquanto seus servos favorecidos são cultistas e necromantes que assassinam os vivos e então manipulam a morte, emulando seu temível mestre.

Orcus é uma criatura bestial de corrupção com uma aparência doentia e decadente. A parte inferior de seu corpo é como de um bode, e a parte superior é humanoide, com uma corpulenta barriga inchada de putrefação. Grandes asas de morcego brotam de seus ombros, e sua cabeça é como a caveira de um bode, a carne próxima a ela apodrecida. Em uma mão ele carrega o lendário *Cetro do Orcus*, que é descrito no capítulo 7, "Tesouro", no *Guia do Mestre*.

Covil do Orcus

Orcus fez seu covil na cidade fortaleza de Naratyr, que está em Thanatos, a camada do Abismo que ele governa. Rodeada por um fosso alimentado pelo Rio Estige, Naratyr é uma cidade assustadoramente quieta e fria, suas ruas frequentemente vazias por horas a fio. O castelo central de ossos possui as paredes interiores de carne e carpetes feitos de cabelos trançados. A cidade contém mortos-vivos errantes, muitos dos quais engajados em batalhas contínuas uns com os outros.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Orcus pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- A voz de Orcus ecoa pelo covil. Sua enunciação afeta uma criatura à sua escolha com o efeito de *palavra do poder: matar* (CD de resistência de magia 23). Orcus não precisa ver a criatura, mas deve estar ciente da presença do indivíduo no covil.
- Orcus reanima seis corpos dentro do covil, que se erguem como esqueletos, zumbis ou carniçais. Estes mortos-vivos obedecem a seus comandos telepáticos, que alcançam qualquer ponto do covil.
- Orcus faz com que braços esqueléticos surjam em uma área no solo em um quadrado de 6 metros que ele possa ver. Cada criatura que esteja na área quando os braços aparecem deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 23 ou ficará impedida até que os braços desapareçam ou até que Orcus afrouxe o aperto (nenhuma ação é requerida).

Efeitos Regionais

A região abrigando o covil do Orcus é envolta por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Bestas mortas são periodicamente animadas como caricaturas mortas-vivas de suas antigas formas. Versões esqueléticas e zumbis da fauna local são constantemente avistados na área.
- O ar torna-se preenchido pelo fedor de carne podre, e varejeiras crescem abundantemente na região, mesmo quando não há carniça a se encontrada.
- Se um humanoide passar no mínimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura do Orcus. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Orcus morrer, estes efeitos sessam ao decorrer de 1d10 dias.

Loucura do Orcus

Se uma criatura enlouquecer no covil do Orcus ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura do Orcus para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

Loucura do Orcus

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Eu frequentemente torno-me fechado e melancólico, preocupando-me com a insustentável condição da vida."
21–40	"Eu sou compelido a fazer os mais fracos sofrerem."
41–60	"Eu não tenho pudores em lidar com os mortos na minha busca para entender melhor a morte."
61–80	"Eu quero alcançar a eterna existência dos mortos-vivos."
81–00	"Estou inundado com a consciência da futilidade da vida."

Orcus

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural), 20 com o *Cetro de Orcus*
Pontos de Vida 405 (30d12+210)
Deslocamento 12 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Testes de Resistência Des +10, Con +15, Sab +13
Perícias Arcanismo +12, Percepção +12
Resistência a Dano eletricidade, fogo, frio
Imunidade a Dano necrótico, veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 22, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 26 (90.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Orcus são mágicos.

Cetro de Orcus. O cetro possui 7 cargas, e qualquer uma de suas propriedades que exija um teste de Resistência tem a CD 18. Enquanto o segurar, Orcus pode usar uma ação para conjurar animar mortos, falar com os mortos ou malogro. Alternativamente, ele pode gastar 1 ou mais cargas do cetro para lançar uma das seguintes magias a partir dele: círculo da morte (1 carga), dedo da morte (1 carga), ou palavra de poder: matar (2 cargas). O cetro recupera 1d4+3 cargas diariamente ao amanhecer.

Enquanto portando o cetro, Orcus pode utilizar uma ação para conjurar criaturas mortas-vivas em uma quantidade cujos pontos de vida médios combinados não excedam 500. Estes mortos-vivos erguem-se magicamente do solo ou de outro espaço desocupado a até 90 metros do Orcus e obedecem ao seu comando até serem destruídos ou até que ele os dispense com uma ação. Uma vez que esta propriedade do cetro é utilizada, ela não pode ser ativada novamente até o próximo amanhecer.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Orcus é Carisma (CD de resistência de magia 23, +15 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, toque arrepiante* (17º nível)
3/dia cada: *criar mortos-vivos, dissipar magia*
1/ dia: *parar o tempo*

Mestre dos Mortos-Vivos. Quando Orcus conjura animar mortos ou criar mortos-vivos, ele escolhe o nível em que cada magia é conjurada, e as criaturas criadas por estas magias permanecem sob seu controle indefinidamente. Além disso, ele pode conjurar criar mortos-vivos mesmo quando não for noite.

Resistência à Magia. Orcus possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Orcus falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O Orcus realiza dois ataques com seu Cetro do Orcus.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 21 (3d8+8) de dano perfurante mais 9 (2d8) de dano de veneno.

Cetro do Orcus. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +19 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 21 (3d8+8) de dano de concussão mais 13 (2d12) de dano necrótico.

Ações Lendárias

Orcus pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Orcus recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Cauda. Orcus realiza um ataque com sua cauda.
Um Gosto da Morte. Orcus conjura *toque arrepiante* (17º nível).
Morte Rastejante (Custa 2 Ações). Orcus escolhe um ponto no chão que ele possa ver a até 30 metros dele. Um cilindro de energia necrótica rodopiante com 18 metros de altura e 3 metros de raio eleva-se neste ponto e perdura até o final do próximo turno do Orcus. Criaturas nesta área são vulneráveis à energia necrótica.

Yeenoghu

A Besta da Carnificina parece-se como um grande gnoll com cicatrizes de batalha, com pouco mais de 4 metros de altura. Yeenoghu é o Senhor Gnoll, e suas criações são feitas segundo sua imagem distorcida. Quando o lorde demônio caça através do Plano Material, matilhas de hiena seguem em seus calcanhares. Aquelas que se alimentam dos mortos por Yeenoghu transformam-se em gnolls, imitando os modos de seu mestre. Poucos outros veneram a Besta da Carnificina, mas aqueles que o fazem tendem a desenvolver um aspecto similar aos gnolls, com o corpo encurvado e ganhando dentes pontiagudos.

Yeenoghu não deseja nada mais do que carnificina e destruição sem sentido. Os gnolls são seus instrumentos, e ele os leva a atrocidades cada vez maiores em seu nome. Yeenoghu se deleita em causar medo antes da morte, e ele semeia pesar e desespero destruindo coisas amadas. Ele não negocia: encontrá-lo é combater com ele - a menos que ele esteja entediado. A besta da Carnificina possui uma longa rivalidade com Bafomé, o Rei Chifrudo, e os dois lordes demônios e seus seguidores se atacam assim que se veem.

O Senhor Gnoll é coberto por pelagem emaranhada e pele coriácea esticada, sua face como a caveira escancarada de um predador. Uma armadura de retalhos feita de escudos e peitorais descartados está amarrada em seu corpo com correntes pesadas, e é decorada com as peles esfoladas de seus inimigos. Ele porta um mangual triplo chamado de Açougueiro, que ele pode invocar para sua mão à vontade, ainda que ele goste de despedaçar suas presas com as mãos nuas antes de rasgas suas gargantas com seus dentes.

Covil do Yeenoghu

O covil do Yeenoghu no Abismo é chamado de Vales da Morte, suas colinas estéreis e ravinas servindo como um único grande território de caça, aonde ele persegue mortais capturados em um jogo cruel. O covil do Yeenoghu é um local de sangue e morte, povoado por gnolls, hienas e carniçais, com poucas estruturas ou sinais de civilização em sua camada do Abismo.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Yeenoghu pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Yeenoghu faz com que um espinho de ferro — 1,5 metros de altura e 2,5 centímetros de diâmetro — irrompa do solo em um ponto que ele possa ver a até 30 metros dele. Qualquer criatura no espaço onde o espinho emerja deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 24. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 27 (6d8) de dano perfurante e está impedida por ser empalada pelo espinho. Uma criatura pode utilizar uma ação para se soltar (ou a uma criatura a seu alcance) do espinho, encerrando a condição de impedido.

- Cada gnoll ou hiena que Yeenoghu possa ver pode usar sua reação para mover-se até seu deslocamento.
- Até a próxima contagem de iniciativa 20, todos os gnolls e hienas dentro do covil ficam enfurecidos, fazendo com que tenham vantagem em rolagens de ataques corpo-a-corpo com arma e fazendo com que rolagens de ataque contra eles sejam realizadas com vantagem.

Efeitos Regionais

A região abrigando o covil do Yeenoghu é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Dentro do alcance de 1,5 quilômetros do covil, grandes espinhos de ferro crescem do solo e de superfícies de pedra. Yeenoghu empala os corpos daqueles que ele dizima nestes espinhos.
- Bestas predatórias a até 9 quilômetros do covil tornam-se anormalmente selvagens, matando mais do que necessitam para se alimentar. Carcaças de presas são deixadas para apodrecer em uma demonstração incomum de matança desnecessária.
- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura do Yeenoghu. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Yeenoghu morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Loucura do Yeenoghu

Se uma criatura enlouquecer no covil do Yeenoghu ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura do Yeenoghu para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o Guia do Mestre para detalhes em "Loucura."

Loucura do Yeenoghu

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Eu deixo a raiva me inundar, e tento arrastar os outros ao meu redor para formar uma turba raivosa".
21–40	"A carne de outras criaturas inteligentes é deliciosa!"
41–60	"Eu vou contra as leis e costumes civilizados, tentando retornar a um tempo mais primitivo".
61–80	"Eu anseio pela morte dos outros, e estou constantemente iniciando confrontos na esperança de ver derramamento de sangue."
81–00	"Eu guardo troféus dos corpos dos que matei, transformando-os em adornos."

Yeenoghu

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 333 (23d12+184)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+2)	24 (+7)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +10, Con +15, Sab +14
Perícias Intimidação +9, Percepção +14
Resistência a Dano fogo, frio, eletricidade
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 24 (62.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Yeenoghu são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Yeenoghu é Carisma (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *arma espiritual* (magia de 8º nível, 4d8+2 de dano de energia em caso de acerto, aparenta ser um mangual), *detectar magia*
3/dia cada: *dissipar magia, invisibilidade, medo*
1/ dia: *teletransporte*

Ímpeto. Quando Yeenoghu reduzir uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, Yeenoghu pode realizar uma ação bônus para mover-se até metade de seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Resistência à Magia. Yeenoghu possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Yeenoghu falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. Yeenoghu realiza três ataques com seu mangual. Se um ataque atingir, ele pode causar um feito adicional à sua escolha ou aleatoriamente (cada efeito pode ser utilizado apenas uma vez por Ataques Múltiplos):

1. O ataque causa 13 (2d12) de dano de concussão extra.
2. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 17 ou ficará paralisado até o começo do próximo turno do Yeenoghu
3. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou será afetado por uma magia *confusão* até o começo do próximo turno do Yeenoghu.

Mangual. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (1d12+9) de dano de concussão.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 14 (1d10+9) de dano perfurante.

Ações Lendárias

Yeenoghu pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Yeenoghu recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Arremessar. Yeenoghu faz um ataque com seu mangual. Se o ataque atingir, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 24 ou será empurrado para longe do Yeenoghu 4,5 metros em uma linha reta. Se o teste fracassar por 5 ou mais, o alvo ficará caído.

Carga. Yeenoghu move-se a todo seu deslocamento.

Selvageria (Custa 2 Ações). Yeenoghu realiza um ataque com sua mordida contra uma criatura a até 3 metros dele.

Zuggtmoy

A Rainha Demoníaca dos Fungos, Senhora da Podridão e Decadência, Zuggtmoy é uma criatura alienígena cujo único desejo é infectar os seres viventes com seus esporos, transformando-os em seus servos sem mente e, eventualmente, em hospedeiros em decomposição para seus cogumelos, mofos e outros fungos gerados por ela.

Completamente inumana, Zuggtmoy pode moldar sua forma fúngica em uma aproximação da forma humanoide, incluindo a figura de magreza esquelética retratada em livros de magias e artes ancestrais, enrolada e coberta com micélio e liquens. De fato, muito de sua aparência e maneiras, bem como de seus servos, é uma paródia desalmada da vida mortal e suas muitas faces.

Cultistas da Zuggtmoy frequentemente a seguem involuntariamente. A maior parte está infectada com fungos em algum grau, seja pela inalação de seus esporos de controle mental ou sendo transformados até o ponto em que carne e fungo tornaram-se unos. Estes cultistas são extensões fúngicas da vontade da Rainha Demoníaca. Sua devoção talvez iniciada com as aparentemente inofensivas promessas oferecidas pelos esporos exóticos, mas rapidamente consumindo-os, corpo e alma.

Compartilhar uma camada do Abismo com Juiblex, além do mútuo apetite insaciável, fez dos dois lordes demônios inimigos mortais, cada devotado em destruir e finalmente devorar o outro.

Covil da Zuggtmoy

O principal covil da Zuggtmoy é seu palácio em Shedaklah. Ele consiste em duas dezenas de cogumelos de um amarelo pálido e marrom rançoso. Estes fungos massivos são alguns dos maiores existentes. Eles são circundados por um campo de cogumelos-bola ácidos e vapores venenosos. Os cogumelos por sua vez são todos interconectados por pontes de políporos, e incontáveis câmaras foram abertas a partir de seus emborrachados, fibrosos pedúnculos.

Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Zuggtmoy pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ela não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Zuggtmoy faz com que quatro esporos de gás ou fungos violeta (veja o *Manual dos Monstros*) apareçam em um espaço desocupado à sua escolha dentro do covil. Eles desaparecem após 1 hora.
- Até quatro criaturas plantas que sejam amigáveis a Zuggtmoy, e que Zuggtmoy possa ver podem utilizar suas reações para moverem-se até seu deslocamento e fazer um ataque com arma.
- Zuggtmoy usa sua Infestação de esporos ou seus Esporos de Controle Mental, centrados em um cogumelo ou outro fungo dentro de seu covil, ao invés de em si mesma.

Efeitos Regionais

A região abrigando o covil da Zuggtmoy é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Bolores e fungos crescem em superfícies a até 9 quilômetros do covil, mesmo aonde normalmente não encontrariam aderência.
- A flora a até 1,5 quilômetros do covil torna-se infestada de fungos parasitas, vagarosamente sofrendo mutações enquanto é sobrepujada.

- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou afundará em uma loucura determinada pela tabela de Loucura da Zuggtmoy. Uma criatura bem-sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Zuggtmoy morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Loucura da Zuggtmoy

Se uma criatura enlouquecer no covil da Zuggtmoy ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura da Zuggtmoy para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

Loucura da Zuggtmoy

d100	Defeito (dura até ser curado)
01–20	"Eu tenho visões do mundo ao meu redor que os outros não possuem."
21–40	"Eu periodicamente entro em um estado catatônico, encarando a distância por longos períodos de tempo."
41–60	"Eu vejo uma versão alterada da realidade, com minha mente convencendo a si mesma de que coisas são reais mesmo com evidências avassaladoras do contrário."
61–80	"Minha mente está de desmanchando, e minha inteligência parece estar diminuindo cada vez mais."
81–00	"Eu estou constantemente me coçando por infecções fúngicas invisíveis."

Zuggtmoy

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 304 (32d10+128)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Testes de Resistência Des +9, Con +11, Sab +11
Perícias Percepção +11
Resistência a Dano eletricidade, fogo, frio
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 24, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 23 (50.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma da Zuggtmoy são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração da Zuggtmoy é Carisma (CD de resistência de magia 17). Ela pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, localizar animais ou plantas, raio adoecente*
3/dia cada: *ampliar plantas, constrição, dissipar magia, golpe constritor*
1/dia: *forma etérea, teletransporte*

Resistência à Magia. Zuggtmoy possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Zuggtmoy falhar em um teste de resistência, ela pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. Zuggtmoy realiza quatro ataques com seus pseudópodes.

Pseudópodes. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +13 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d8+6) de dano de concussão mais 9 (2d8) de dano de veneno.

Esporos de Controle Mental (Recarrega em 5–6). Zuggtmoy libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 6 metros de raio centrada nela, e que persiste por 1 minuto. Humanoides e bestas na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entrem na nuvem depois, devem fazer um teste de resistência de Constituição CD 19. Caso tenha sucesso no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de fracasso no teste, a criatura é afetada por uma doença chamada influência da Zuggtmoy por 24 horas. Enquanto infectada, a criatura está enfeitiçada por ela e não pode ser reinfectada por estes esporos.

Infestação de Esporos (3/Dia). Zuggtmoy libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 6 metros de raio centrada nela, e que persiste por 1 minuto. Qualquer criatura de carne e osso na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entre na nuvem depois, deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 19. tenha sucesso no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de fracasso no teste, a criatura é afetada por uma doença chamada esporos da Zuggtmoy, além de adquirir uma forma de loucura indefinida aleatória (determinada rolando na tabela de Loucura da Zuggtmoy) que dura até a criatura ser curada da doença ou morta. Enquanto infectada desta maneira, a criatura não pode ser reinfectada, e deve repetir o teste de resistência ao fim de cada 24 horas, encerrando a infecção em um sucesso. Caso falhe, o corpo da criatura infectada é lentamente tomado pelo crescimento de fungos, e após 3 destes testes falhos, a criatura morre e é reanimada como um servo do esporo caso seu tipo de criatura permita isso (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros*).

Reações

Escravo Protetor. Quando Zuggtmoy for atingida por um ataque, uma criatura a até 1,5 metros de distância dela e que esteja enfeitiçada por seus esporos utiliza sua reação para ser atingida em seu lugar.

Ações Lendárias

Zuggtmoy pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Zuggtmoy recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Ataque. Zuggtmoy realiza um ataque com seus pseudópodes.

Exercer Controle. Uma criatura enfeitiçada por Zuggtmoy e que ela possa ver deve utilizar sua reação para mover-se com seu deslocamento conforme ela direcionar ou para realizar um ataque com arma contra um alvo que ela definir.

D

Louco como chapeleiros, todos eles são. Nenhum derro jamais foi sensato, mas nem toda forma de loucura é um obstáculo.

Derros

Os derros se esgueiram pelos reinos subterrâneos, procurando por locais seguros dos perigos do Subterrâneo. Medrosos e malignos, grupos desses tipos de anões saqueiam os que são mais fracos que eles, enquanto se sujeitam a qualquer criatura mais poderosa. Peludos, desfigurados, e maltrapilhos, um derro solitário é uma criatura lamentável, mas bem barulhentas, agressivas, grandes hordas eles atacam, apenas se vê neles fúria e repulsa.

Loucura e Feitiçaria. Violentos em grupos e fracos quando sozinhos, derros teriam sido extintos há muito tempo se não fosse por duas características. Eles naturalmente já nascem paranoicos, uma peculiaridade que é muito útil para viver no Subterrâneo e em suas sociedades. Eles também possuem uma probabilidade maior que o comum de nascerem feiticeiros. Indivíduos que nascem natos à magia se tornam seus líderes, conhecidos como sábios. Os derros consideram seus feiticeiros como especialmente abençoados por sua divindade, Diirinka.

Duergar Esquecido. Grandiosas fantasias e fanatismo desenfreado tem obscurecido a verdadeira origem dos derros, até para eles mesmos. Muitos anões não reconhecem os derros como um tipo deles, mas as lendas que os derros contam sobre a própria raça e as histórias que os duergares acreditam possuem apenas um pouco da verdade.

De acordo com os duergares, os derros são descendentes de um clã anão que foi deixado para trás quando eles fugiram da tirania dos devoradores de mente. Eles eventualmente conseguiram fugir, mas não depois de ficaram dementes e deformados.

Os derros contam sua própria história sobre sobrevivência e luta no Subterrâneo, e os devoradores de mentes nem sempre são inimigos. Laduguer e Deep Duerra não aparecem em suas histórias. Ao invés conta-se a história de dois irmãos, Diiriaka e Diinkarazan, e como Diiriaka enganou seu irmão mais novo para que ele pudesse roubar poder do mal e escapar. O que acontece na história e os irmãos variam de tribo para tribo de acordo com que inimigo os sábios derros querem que seu povo se vire contra, mesmo assim a essência da história permanece: a lição de sobrevivência a qualquer custo e como a falsidade e a crueldade são virtudes.

Derro

Humanoide Pequeno (derro), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)
Pontos de Vida 13 (3d6+3)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11(+0)	5 (-3)	9 (-1)

Perícias Furtividade +4
Sentidos Percepção passiva 7, visão no escuro 36 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Resistência à Magia. O derro possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o derro tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Lança Enganchada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 3 (1d6) de dano perfurante. Se o alvo for Médio ou menor, o derro pode escolher não aplicar dano e golpear para deixar o alvo em condição caído.

Besta Leve. *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 24/96 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante.

D

Loucura dos Derros

Todos os derros sofrem de algum distúrbio de loucura, normalmente se mostra como obsessão e paranoia, mas outros distúrbios mentais e tiques estranhos são comuns neles. Derro possuem pequenas manias, a não ser que estejam na posição de líder ai possuem caracteristicas especificas de sábios. Eles acreditam que os comportamentos estranhos dos sábios surgem porque esses líderes carregam mensagens de Diirinka. Você pode usar a tabela Loucura dos Derros para gerar uma ou mais qualidades impares para um derro PdM.

Loucura dos Derros

d20	Excentricidade
1	Nunca toma banho ou troca de roupa
2	Cabelos e barbas em péssimas condições
3	Fala com alguém que não está lá
4	Anda de costas sempre que possível
5	nunca olha nos olhos de alguém
6	Range os dentes sempre depois de uma sentença
7	Cospe metade da comida e bebida que põe na boca
8	Insulta a todos que se dirige a ele
9	Toca quem ele ou ela fala
10	Vê o espírito dos mortos saindo de seus corpos
11	Desmaia quando submetido a luz forte
12	Frequentemente lambe a palma da própria mão
13	Ouve vozes
14	Tem medo de escritos
15	Prova objetos para saber seu gosto
16	Fica muito próximo de outros
17	Respira auto
18	Barbeia-se constantemente
19	Resmunga enquanto fala
20	Pula de lugar em lugar

Derro Sábio

Humanoide Pequeno (derro), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)
Pontos de Vida 36 (8d6+8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11(+0)	5 (-3)	14 (+2)

Perícias Furtividade +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 7
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Conjuração. O derro sábio é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). O derro conhece as seguintes magias de feiticeiro:

Truques (à vontade): *espirro ácido, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação, raio de gelo*
1º nível (4 espaços): *mãos flamejantes, orbe cromática, sono*
2º nível (3 espaços): *invisibilidade, patas de aranha*
3º nível (2 espaços): *relâmpago*

Resistência à Magia. O derro sábio possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o derro sábio tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Bordão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 2 (1d6-1) de dano de concussão.

Diabos

Esquemas diabólicos e lutas para alcançar o topo da hierarquia dos Nove Infernos. Muitos diabos são introduzidos aqui, alguns possuem um lugar na ordem social e outros que ficam a parte disso.

Tiamat é uma força do caos ligado a um local de lei. Os abishais são seus servos ou seus carcereiros?

Abishai

Cada abishai foi um mortal que de alguma forma recebeu um favor de Tiamat antes de sua morte e, como recompensa, viu sua alma ser transformada em um terrível diabo para servir os prazeres da deusa nos Nove Infernos.

Emissários do Apocalipse. Tiamat implanta abishais emissários, enviando eles para representar seus interesses nos Infernos e através de todo multiverso. Alguns possuem tarefas simples, como entregar uma mensagem para cultistas ou assumir o comando de adoradores para executar uma missão delicada. Outros possuem a grande responsabilidade, como liderar grandes grupos, assassinar alvos, e servir em exércitos. Em todos os casos, abishais são fanaticamente leais a Tiamat, pronto para dá-la a vida se preciso.

Saídos do Inferno. Abishais estão fora da hierarquia normal dos Nove Infernos, eles possuem a própria cadeia de comando e obedecem por fim a Tiamat (e Asmodeus, quando o senhor das trevas decide usá-los). Outros Arquidiabos podem controlar abishais para trabalhar para eles, mas a maioria faz isso muito raramente, pois nunca é claro quando um abishai segue as ordens de Tiamat ou Asmodeus. Há um risco inerente de ter uma ordem contrária a ordem dada por Tiamat, ou interferindo com os planos de Asmodeus podendo causar sérios problemas.

Abishai Negro

Especialistas em assassinar e infiltrar, abishais negros podem se mover pelas sombras para esconder-se, permitindo que eles alcancem qualquer para dar um golpe fatal em seus alvos.

Abishai Negro

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 58 (9d8+18)
Deslocamento 9 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Testes de Resistência Des +6, Sab +6
Perícias Percepção+6, Furtividade +6
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano ácido, fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 36 m
Idiomas Dracônico, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma dos abishais são mágicos.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, o abishai pode realizar a ação de Esconder com uma ação bônus.

Resistência à Magia. O abishai possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do abishai.

Ações

Ataques Múltiplos. O abishai realiza três ataques: dois com suas cimitarras e um com sua mordida.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano cortante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 8 (1d10+3) de dano de concussão, mais 9 (2d8) de dano de ácido.

Escuridão Rastejante (Recarrega 6). O abishai conjura a magia *escuridão* em um ponto a 36 metros de distância dele, não requerendo componentes. Sabedoria é a habilidade de conjuração para esta magia. Enquanto a magia persiste, o abishai pode se mover na área da escuridão até 18 metros com uma ação bônus.

Abishai Azul

Buscadores de tradições antigas e relíquias perdidas, os abishais azuis são os mais astutos e os mais estudiosos de suas espécies. Suas pesquisas em assuntos ocultos colhida de tomos e livros de magias saqueados através do multiverso o que foi capaz de fazer com que eles virassem conjuradores. Eles usam a suas magias para devastar os inimigos de sua amante.

Abishai Verde

São os enviados do exército de Tiamat, os abishais verdes representam a vontade de sua deusa nos Nove Infernos e além. Seus sentidos aguçados os tornam adeptos à descoberta de outras informações sigilosas e secretas, enquanto suas habilidades diplomáticas e sua magia garantem que possam manipular até mesmo os oponentes mais astutos.

Abishai Vermelho

Os abishais vermelhos são incomparáveis com outros abishais no quesito liderança e poder bruto. Eles podem invocar a autoridade de Tiamat para obrigar até os dragões a fazerem suas vontades. Os abishais vermelhos lideram outros diabos em batalha, ou assumem o comando de cultos problemáticos para garantir que irão cumprir os comandos de Tiamat. Um abishai vermelho é uma figura medonha, e essa visão pode ser inspiradora para os aliados do abishai, preenchendo-os com uma disposição fanática de lutar.

Abishai Branco

Embora eles sejam os menores de sua espécie, os abishais brancos lutam com uma fúria despreocupada, tornando-os idealmente adequados para reforçar as fileiras dos exércitos de Tiamat. Os abishais brancos lutam sem medo, tornando-se redemoinhos de destruição no campo de batalha.

Abishai Azul

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 195 (26d8+78)
Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	23 (+6)	18 (+4)

Testes de Resistência Int +12, Sab +12
Perícias Arcanismo +12
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, elétrico, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 36 m
Idiomas Dracônico, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 17 (18.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma dos abishais são mágicos.

Conjuração. O abishai é um conjurador de 13º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 20, +12 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *amizade, ilusão menor, mãos mágicas, mensagem, toque chocante*
1º nível (4 espaços): *disfarçar, enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, onda trovejante, orbe cromática, recuo acelerado*
2º nível (3 espaços): *escuridão, passo nebuloso, reflexos*
3º nível (3 espaços): *dissipar magia, medo, relâmpago*
4º nível (3 espaços): *invisibilidade maior, porta dimensional, tempestade de gelo*
5º nível (2 espaços): *cone de frio, muralha de energia*
6º nível (1 espaço): *corrente de relâmpagos*
7º nível (1 espaço): *teletransporte*

Resistência à Magia. O abishai possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do abishai.

Ações

Ataques Múltiplos. O abishai realiza dois ataques: um com seu bastão e um com sua mordida.

Bastão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 5 (1d6+2) de dano de concussão ou 8 (1d8+2) de dano de concussão se usado com as duas mãos.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 13 (2d10+2) de dano de concussão, mais 14 (4d6) de dano elétrico.

Abishai Verde

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 187 (25d8+75)
Deslocamento 9 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	19 (+4)

Testes de Resistência Int +8, Car +9
Perícias Enganação +9, Intuição +6, Percepção +6, Persuasão +9
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 36 m
Idiomas Dracônico, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 15 (13.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma dos abishais são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um abishai é Carisma (CD de resistência de magia 17). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar, imagem maior*
3/dia cada: *detectar pensamentos, enfeitiçar pessoa, medo*
1/dia cada: *confusão, dominar pessoa, sugestão em massa*

Resistência à Magia. O abishai possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do abishai.

Ações

Ataques Múltiplos. O abishai realiza dois ataques: um com suas garras e um com sua espada longa, ou ele pode conjurar uma magia da sua lista de conjuração inata e realizar um ataque com suas garras.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 5 (1d8+1) de dano cortante ou 6 (1d10+1) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 12 (2d8+3) de dano perfurante, Caso o alvo seja uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou sofrerá 11 (2d10) de dano de veneno e ficará envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Abishai Vermelho

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 255 (30d8+120)
Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência For +12, Con +10, Sab +8
Perícias Intimidação +10, Percepção +8
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 18, visão no escuro 36 m
Idiomas Dracônico, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 19 (22.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma dos abishais são mágicos.

Resistência à Magia. O abishai possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do abishai.

Ações

Ataques Múltiplos. O abishai pode usar sua Presença Aterrorizante. Ele também realiza três ataques: um com sua maça estrelada, um com suas garras e um com sua mordida.

Maça Estrelada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 10 (1d8+6) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 17 (2d10+6) de dano cortante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 22 (5d10+6) de dano perfurante, mais 38 (7d10) de dano de fogo.

Incitar Fanatismo. O abishai escolhe até quatro de seus aliados em um raio de 18 metros que ele possa ver. Por 1 minuto cada criatura realizará suas rolagens de ataques com vantagem e não podem ser amedrontadas.

Poder da Rainha Dragão. O abishai tem como alvo um dragão que possa ver dentro de até 36 metros dele. O dragão deve fazer um teste de resistência de Carisma CD 18. Um dragão cromático realiza esse teste de resistência com desvantagem. Em um sucesso, o alvo está imune ao Poder da Rainha Dragão do abishai por 1 hora. Em um fracasso, o alvo fica enfeitiçado pelo abishai por 1 hora. Enquanto enfeitiçado desta forma, o alvo considera o abishai um amigo de confiança que deve ser ouvido e protegido. Este efeito termina se o abishai ou seus companheiros causam dano ao alvo.

Presença Aterrorizante. Cada criatura escolhida pelo abishai que esteja dentro de até 36 metros e que esteja consciente de sua presença deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou ficará amedrontado pelo abishai por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Se uma criatura for bem-sucedida no teste de resistência o efeito termina, a criatura estará imune a Presença Aterrorizante do abishai pelas próximas 24 horas.

Abishai Branco

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 68 (8d8+32)
Deslocamento 9 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Testes de Resistência For +6, Con +7
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, frio, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 18, visão no escuro 36 m
Idiomas Dracônico, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 6 (2.300 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma dos abishais são mágicos.

Descuidado. No começo de seu turno, o abishai é capaz de obter vantagem em todos os ataques corpo-a-corpo com arma durante aquele turno, mas as rolagens de ataques contra ele tem vantagem até o início do seu próximo turno.

Resistência à Magia. O abishai possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do abishai.

Ações

Ataques Múltiplos. O abishai realiza dois ataques: um com sua espada longa e um com suas garras.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano cortante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 8 (1d10+5) de dano cortante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo, *Acerto:* 5 (1d4+3) de dano perfurante, mais 3 (1d6) de dano de frio.

Reações

Represália Perversa. Em resposta a sofrer dano, o abishai realiza um ataque de mordida contra uma criatura aleatória dentro de até 1,5 metros dele. Se nenhuma criatura estiver ao alcance, a abishai se move metade do seu deslocamento em direção a um inimigo que ele possa ver, sem provocar ataques de oportunidades.

Amnizu

Amnizus lideram as legiões infernais em batalha e comandam guardiões dos portões dos Infernos. Amnizus são arrogantes, opressores e impiedosos, mas eles também são estrategistas bastante inteligentes e infalivelmente leais — qualidades que os arquiduques infernais valorizam.

Guardando o Rio Estige. Alguns amnizus realizam a tarefa crítica de vigiar o Rio Estige das fortalezas ao longo das precárias margens do rio, que frui através de Dis e Estigia. Almas chegam à forma de lêmures e não têm personalidades ou memórias; elas são conduzidas apenas pelo desejo de fazer o mal. Os amnizus que patrulham essas margens ensinam as regras dos Nove Infernos para os recém-chegados e agregam os lêmures nas legiões.

Variação: Invocando Diabos

Alguns amnizus tem uma ação que os permite invocar outros diabos.

Invocar Diabo (1/Dia). O amnizu invoca 2d4 diabos barbados ou 1d4 diabos farpados. Um diabo invocado aparece em um espaço desocupado em até 18 metros do amnizu, age como um aliado do amnizu e não pode invocar outros diabos. Ele permanece por 1 minuto, até que ele ou o amnizu morram, ou até que o amnizu o dispense com uma ação.

Amnizu

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 202 (27d8+ 81)
Deslocamento 9 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +7, Con +9, Sab +7, Car +10
Perícias Percepção +7
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 17, visão no escuro 36 m
Idiomas Comum, Infernal, telepatia 300 m
Nível de Desafio 18 (20.000 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um amnizu é Inteligência (CD de resistência de magia 19, +11 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *comando, enfeitiçar pessoa*
3/dia cada: *bola de fogo, dominar pessoa*
1/dia cada: *dominar monstro, enfraquecer o intelecto*

Resistência à Magia. O amnizu possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do amnizu.

Ações

Ataques Múltiplos. O amnizu usa Envenenar Mente. Ele também realiza dois ataques: um com seu chicote e outro com seu Toque Perturbador.

Chicote do Capataz. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d4+5) de dano cortante, mais 33 (6d10) de dano de energia.

Toque Perturbador. *Ataque Corpo-a-Corpo com Magia:* +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 44 (8d10) de dano necrótico.

Envenenar Mente. O amnizu mira em uma ou duas criaturas que possa ver a até 18 metros dele. Cada alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 19 ou sofrerá 26 (4d12) de dano necrótico e ficará cego até o começo do próximo turno do amnizu.

Esquecimento (Recarrega 6). O amnizu mira em uma criatura que possa ver a até 18 metros dele. A criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Inteligência CD 18 ou ficará atordoada por 1 minuto. Uma criatura atordoada repete o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito prematuramente se obtiver sucesso. Se o alvo permanecer atordoado por um minuto completo, ele esquece tudo que sentiu, experimentou e aprendeu durante as últimas 5 horas.

Reações

Charme Instintivo. Quando uma criatura a 18 metros do amnizu faz uma jogada de ataque contra ele e outra criatura está no alcance desse ataque, o atacante deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 19. Em um fracasso, o atacante muda seu alvo para a criatura mais perto de dele, não incluindo o amnizu ou si mesmo. Se múltiplas criaturas estiverem na mesma distância, o atacante deve escolher um alvo. Se o teste de resistência for bem-sucedido, o atacante se torna imune ao Charme Instintivo do amnizu por 24 horas.

Máquina do Fogo Infernal

As máquinas do fogo infernal são semi-autômatos causadores de destruição. Amnizus e outros diabos as têm guardadas até eles precisarem repelir uma incursão de demônios ou cruzados mortais, mas ocasionalmente uma desses hibridos de mecanismo e magia se liberta guiado furiosamente por sua necessidade de destruir.

Muitas Formas, Um Propósito. As máquinas do fogo infernal têm muitas formas, mas todas elas têm um propósito: derrubar ondas de inimigos. Eles são incapazes de sutilezas ou truques, mas sua capacidade destrutiva é imensa.

Aprisionando Almas. Criaturas mortais abatidas pelas máquinas do fogo infernal são condenadas a juntarem-se ás legiões infernais em poucas horas a menos que conjuradores poderosos intervenham em nome delas. Os arquiduques gostariam bastante de modificar essa magia para também funcionar contra demônios, mas essa descoberta ainda está longe de ser alcançada.

Natureza de Constructo. Uma máquina do fogo infernal não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Máquina do Fogo Infernal

Construto Enorme, leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 216 (16d12+ 112)
Deslocamento 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Testes de Resistência Des +8, Sab+5, Car +0
Resistência a Dano frio, psíquico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, inconsciente, impedido, paralisado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 36 m
Idiomas compreende Infernal, mas não pode falar
Nível de Desafio 16 (15.000 EXP)

Forma Imutável. A máquina do fogo infernal é imune a qualquer magia ou efeito que poderia alterar sua forma.

Resistência à Magia. A máquina do fogo infernal possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Armas do Fogo Infernal. A máquina do fogo infernal usa uma das seguintes opções:

Canhão do Trovão. A máquina do fogo infernal mira em um ponto que ela possa ver a até 36 metros dela. Cada criatura a até 9 metros do ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 20, sofrendo 27 (5d10) de dano de concussão mais 13 (2d12) de dano trovejante em um fracasso, ou metade do dano em um sucesso.

Mangual Trovejante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 18 (3d8+5) de dano de concussão, mais 22 (5d8) de dano elétrico. Até três criaturas a escolha da máquina do fogo infernal que ela possa ver e que estiverem a 9 metros do alvo, deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 20, sofrendo 22 (5d8) de dano elétrico em um fracasso, ou metade em um sucesso.

Pulverizador de Derreter Ossos. A máquina do fogo infernal expele uma chama cáustica em um cone de 18 metros dela. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 20, sofrendo 11 (2d10) de dano de fogo mais 18 (4d8) de dano de ácido se fracassar no teste de resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso. Criaturas que fracassarem no teste de resistência ficarão encharcadas em ácido flamejante e sofrem 5 (1d10) de dano de fogo mais 9 (2d8) de dano de ácido no final dos turnos delas. Uma criatura afetada ou outra criatura a 1,5 metros dela pode usar uma ação para limpar a solução flamejante.

Se a opção escolhida matar uma criatura, a alma dela ressurge no Rio Estige como um lêmure em Avernus em 1d4 horas. Se a criatura não for revivida antes disso, apenas uma magia *desejo* ou matar o lêmure e conjurar *ressureição verdadeira* no corpo original da criatura pode restaurar sua vida. Construtos e diabos são imunes a este efeito.

Tranco de Esmagar Carne. A máquina do fogo infernal usa seu descolamento em linha reta. Durante seu movimento, ela pode entrar em espaços ocupados por criaturas Grandes ou menores. Uma criatura que teve seu espaço invadido pela máquina do fogo infernal deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 18. Em um teste bem-sucedido, a criatura é empurrada 1,5 metros para o espaço mais próximo fora do caminho da máquina do fogo infernal. Em caso de fracasso no teste, a criatura é derrubada e sofre 28 (8d6) de dano de concussão.

Se a máquina do fogo infernal permanecer no espaço da criatura caída, a criatura também ficará impedida até se encontrar em um quadrado diferente da máquina do fogo infernal. Enquanto impedida dessa forma, a criatura, ou outra criatura a 1,5 metros dela, pode fazer um teste de habilidade de Força CD 18. Em um sucesso, a criatura é desviada para um espaço desocupado a sua escolha a 1,5 metros da máquina do fogo infernal e não estará mais impedida.

Merregon

As almas dos soldados caídos, mercenários e guarda costas que serviram ao mal sem reservas muitas vezes encontrar servidão eterna nos Nove Infernos como merregons. Esses soldados de infantaria são os legionários infernais, encarregados de proteger o reino e seus governantes contra intrusos.

Máscaras de Uniformidade. Merregons não tem individualidade e, portanto, não precisam de rostos. Todo legionário merregon tem uma máscara de metal presa à sua cabeça. Marcações na máscara indicam apenas os elementos de identidade que importam: seu comandante e a camada dos Nove Infernos que ele serve.

Obediência Destemida. Por causa de sua lealdade inabalável, merregons compõem a espinha dorsal dos séquitos de proteção. Eles não retrocedem de nenhuma tarefa, não importando o quão perigosa seja. Ao menos que sejam ordenados, eles não recuam de nenhuma briga.

Merregons não podem falar, e a telepatia deles é de um para um. O ordenamento de suas fileiras são facilmente confundidas se você acabar com os gritos de seus mestres.

Merregon

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 45 (6d8+ 18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 36 m
Idiomas compreende Infernal, mas não pode falar, telepatia 36 m
Nível de Desafio 4 (1100 EXP)

Resistência à Magia. O merregon possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do merregon.

Ações

Ataques Múltiplos. O merregon realiza dois ataques com sua alabarda, ou três se um corruptor aliado com nível de desafio 6 ou mais estiver a 18 metros dele.

Alabarda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d10+4) de dano cortante.

Besta Pesada. *Ataque à Distância com Arma:* +6 para atingir, alcance 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d10+2) de dano perfurante.

Reações

Guarda Costas Leal. Quando outro corruptor que esteja a até 1,5 metros do merregon for atingido por um ataque, o merregon se interpõe no lugar para sofrer o dano.

Narzugon

Paladinos que fizeram tratos com diabos e carregaram seus retorcidos sensos de honra através do pós vida são especialmente valiosos para os arquiduques dos Nove Infernos, que desejam campeões sem questionamentos para liderarem suas legiões na guerra. Esses narzugons empunham lanças de fogo infernal e montam corcéis pesadelo como perversões de cavaleiros errantes, rumam através das camadas infernais e outros planos para carregar os desejos de seus mestres.

Narzugon

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 112 (15d8+ 45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência Des +5, Con +8, Car +9
Perícias Percepção +7
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 17, visão no escuro 36 m
Idiomas Comum, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 13 (10.000 EXP)

Arreio Infernal. O narzugon usa esporas que fazem parte do seu vínculo infernal, elas lhe permitem convocar seu companheiro pesadelo.

Resistência à Magia. O narzugon possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sentido Diabólico. O narzugon possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para detectar criaturas de tendência boa.

Ações

Ataques Múltiplos. O narzugon usa seu Comando Infernal ou Comando Aterrorizante. Ele também realiza três ataques de com sua lança do fogo infernal.

Lança do Fogo Infernal. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 11 (1d12+5) de dano perfurante, mais 16 (3d10) de dano de fogo. Se este dano matar uma criatura, a alma dela ressurge no Rio Estige como um lêmure em Avernus em 1d4 horas. Se a criatura não for revivida antes disso, apenas uma magia *desejo* ou matar o lêmure e conjurar *ressurreição verdadeira* no corpo original da criatura pode restaurar sua vida. Construtos e diabos são imunes a este efeito.

Comando Aterrorizante. Cada criatura que não seja um corruptor a até 18 metros do narzugon que possa ouvi-lo deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Carisma CD 17 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito se obtiver sucesso. Uma criatura que seja bem-sucedida no teste de resistência se tornará imune ao Comando Aterrorizante deste narzugon por 24 horas.

Comando Infernal. Cada aliado do narzugon a até 18 metros dele não pode ser enfeitiçado ou amedrontado até o final do próximo turno do narzugon.

Cura (1/Dia). O narzugon, ou uma criatura tocada, recupera 100 pontos de vida.

Morte no Fogo do Infernal. A lança de um narzugon é forjada no fogo infernal. A alma de qualquer um morto pela lança é desviada para o Rio Estige para renascer como um lêmure. Cada lança é única para seu dono, trazendo as marcas de ambos, o narzugon e o mestre dele.

Cavaleiros de Pesadelos. Cada narzugon reclama um pesadelo como sua montaria. Esses pesadelos possuem um vínculo infernal através do Arreio Infernal (ver a descrição abaixo) e devem responder às invocações e comandos de quem usar as esporas.

Item Mágico: Arreio Infernal

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização com uma criatura de alinhamento mau)

Um narzugon cria um vínculo infernal com um pesadelo para servir com o arreio infernal, que consiste em freio, cabresto, rédeas, sela, estribos e esporas. Um pesadelo equipado com o arreio infernal deve servir a qualquer um que use as esporas até ele morrer ou os arreios serem removidos.

Você pode usar uma ação para chamar um pesadelo se equipado com o arreio infernal batendo ou raspando as esporas juntas através do sangue. O pesadelo aparecerá no começo do seu próximo turno, a 6 metros de você. Ele age como seu aliado e usa sua iniciativa para agir. Ele permanece por 1 dia, até morrer, ou até ser dispensado com uma ação. Se o pesadelo morrer, ele retorna aos Nove Infernos em 24 horas, depois disso você poderá invoca-lo novamente.

O arreio não conjura o pesadelo do nada. Primeiramente ele deve ser subjugado para que os arreios possam ser colocados nele. Nenhum pesadelo aceita servidão forçada, mas alguns eventualmente criam uma lealdade forte para com seus mestres e se tornam verdadeiros parceiros no mal.

Nupperibo

Nenhuma alma é rejeitada nos Nove Infernos, aquelas que fizeram atos vis advindos mais de descuido e preguiça do que quaisquer outras coisas são aptos apenas a tornarem-se nupperibos. Estes seres deploráveis vagam negligentemente através da paisagem, cegos, inchados, com uma fome insaciável, tateando por quaisquer restos de matéria fétida ou enxames de vermes, que possam comer com suas bocas lamuriosas.

Massa Nauseante. Individualmente, nupperibos são patéticos, mas eles raramente estão sozinhos e podem ser perigosos quando encontrados em grupos. Eles rumam juntos em multidões que pode preencher uma passagem vital ou um vale inteiro. Nuvens de insetos picadores e outros vermes os rodeiam em um aterrorizante invólucro fétido que atormenta qualquer não diabo que estiver próximo.

Fome Sem Fim. Um nupperibo não sabe nada além da fome que o impulsiona em uma busca cega para devorar qualquer um. Uma vez que ele perceba uma refeição em potencial, ele persegue a presa incansavelmente até que o alimento seja consumido, o nupperibo morto ou alguma outra presa cruze o caminho e distraia o corruptor.

Obediência Escrava. Sem interesse próprio além da necessidade de consumir, um nupperibo obedece de forma impensada a qualquer comando que receba telepaticamente de outro diabo. Essa lealdade cega faz com que eles sejam as tropas infernais mais fáceis de comandar na batalha, mas sua presença em uma legião, não conta para elevar o status de seu general.

Um lêmure emerge do Estige desmemoriado, ainda que os padrões de maldade que ele executou em vida permaneça indelevelmente inscritos na sua alma. Aqueles que não têm ambição, não podem subir na escada hierárquica infernal. Ao invés disso, descem um degrau tornando-se nupperibos.

Nupperibo

Corruptor Médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8+ 3)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11(+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Perícias Percepção +1
Resistência a Dano ácido, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado
Sentidos percepção às cegas 3 m (cego além desse alcance), Percepção passiva 11
Idiomas compreende Infernal, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Fome Conduzida. Nos Nove Infernos, os nupperibos podem rastrear sem falhas qualquer criatura que tenha sofrido dano da Nuvem de Vermes nas últimas 24 horas.

Nuvem de Vermes. Qualquer criatura que não seja um diabo, que começar seu turno a até 6 metros do nupperibo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11. Uma criatura na área de dois ou mais nupperibos, faz esse teste com desvantagem. Em um fracasso, a criatura sofre 2 (1d4) de dano perfurante.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante.

D

Orthon

Quando um arquiduque dos Nove Infernos precisa que uma criatura seja rastreada, encontrada, assim como capturada ou eliminada, a tarefa frequentemente recai sobre um orthon. Os orthons são caçadores de recompensas infernais, incansáveis na procura de sua presa através do multiverso.

Sem Ser Visto e Vendo Tudo. Os orthons são conhecidos pelos sem sentidos apurados. Como um Orthon pode se tornar invisível à vontade, sua presa muitas vezes está inconsciente de sua presença até que seja atingida por ele. A invisibilidade do orthon pode ser interrompida quando o diabo for atacado, então um contra ataque forte é geralmente a melhor opção contra ela.

Uma Chance Desportiva. Orthons valorizam acima de qualquer outra coisa o desafio da perseguição e a emoção do combate um contra um. A lealdade de um orthon é para com seu arquiduque, mas se ele não tiver nenhuma tarefa imediata designada, ele pode trabalhar para qualquer um que ofereça a promessa de uma luta digna contra um inimigo letal. Por viajarem muito, os orthons são inigualáveis como guias através das camadas dos Nove Infernos.

Orthon

Corruptor Grande (diabo), leal e mau

Classe de Armadura 17 (meia armadura)
Pontos de Vida 105 (10d10+50)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Des +7, Con +9, Sab +6
Perícias Furtividade +11, Percepção +10, Sobrevivência +10
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 20, visão no escuro 36 m
Idiomas Comum, Infernal, telepatia 36 m
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Campo de Invisibilidade. O orthon pode usar sua ação bônus para tornar-se invisível. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando também fica invisível, desde que o equipamento esteja com ele. Esta invisibilidade termina imediatamente depois que o orthon realiza uma jogada de ataque ou caso seja atingido por um ataque.

Resistência à Magia. O orthon possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Adaga Infernal. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d4+6) de dano cortante, e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 18, sofrendo 22 (4d10) de dano de veneno em um fracasso, ou metade em um sucesso. Em um fracasso, o alvo também fica envenenado por 1 minuto. O alvo envenenado pode repetir esse teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito prematuramente se obtiver um sucesso.

Besta de Latão. Ataque à Distância com Arma: +7 para atingir, alcance 30/120 m, um alvo. Acerto: 14 (2d10+3) de dano perfurante, mais um dos seguintes efeitos:

1. **Ácido.** O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 17 (5d6) de dano de ácido extra em um fracasso, ou metade em um sucesso.
2. **Cegueira (1/Dia).** O alvo sofre 5 (1d10) de dano radiante. Adicionalmente, o alvo e outras criaturas a até 6 metros, devem realizar um teste de resistência de Destreza CD 17 ou ficar cegos até o final do próximo turno do orthon.
3. **Concussão.** O alvo e cada criatura a até 6 metros dele, devem realizar um teste de resistência de Constituição CD 18, sofrendo 13 (2d12) de dano trovejante em um fracasso, ou metade em um sucesso.
4. **Enredamento.** O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 17 ou ficará impedido por 1 hora por um emaranhado de teias pegajosas. Uma criatura impedida pode escapar usando uma ação com um teste bem-sucedido de Destreza ou Força CD 17. Qualquer indivíduo que não seja um orthon que toque essa criatura impedida deve obter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 17 ou ficará impedida da mesma forma.
5. **Paralisia (1/Dia).** O alvo sofre 22 (4d10) de dano elétrico e deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 17, ou ficará paralisado por 1 minuto. O alvo paralisado por repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito prematuramente em caso de sucesso.
6. **Rastreando.** Pelas próximas 24 horas, o orthon sabe a direção e distância do alvo, desde que eles estejam no mesmo plano de existência. Se o alvo estiver em um plano diferente, o orthon sabe qual deles, mas não a localização exata dentro dele.

Reações

Retribuição Explosiva. Quando for reduzido a 15 pontos de vida ou menos, o orthon se explode. Todas as outras criaturas a até 6 metros dele devem realizar um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 9 (2d8) de dado de fogo mais 9 (2d8) de dano trovejante em um fracasso, ou metade em um sucesso. Esta explosão destrói o orthon, sua adaga infernal e sua besta de latão.

Diabos: Arquidiabos

No topo da hierarquia dos Nove Infernos está os arquidiabos, um grupo perverso e infame que compõem a elite dos Infernos. Estão inclusos vários lordes, os nobres que os devem fidelidade e alguns exilados e párias que caíram em desgraça. O favorecimento nos Nove Infernos muda como o vento e o amontoado de poder e riquezas que algum ser possuir pode ascender ou decair conforme os caprichos de seus superiores. Muitos seres pavorosos existem entre os arquidiabos, os poucos aqui descritos são aqueles que os aventureiros são mais propensos a encontrar.

Satisfação do Desejo. Todo diabo busca controlar as almas dos mortais. Então eles oferecem atrativos para tentar os mortais em barganhas insensatas. Arquidiabos que possuem poder de verdade nos Nove Infernos, podem atender a quase qualquer pedido (nos limites de uma magia desejo) solicitado pelo individuo desde que eles se comprometam com os contratos infernais. Arquidiabos sempre realizam o desejo como ele está escrito, recompensando mortais desesperados com a interpretação distorcida do desejo. Em troca por esse presente, o diabo espera e recebe total poder sobre uma alma e geralmente a reclama no fim da vida do mortal. Um arquidiabo não pode realizar seus próprios desejos.

Bael, Gerião, Hutijin, Moloch — eles são peões. Até os lordes de camadas como Zariel e Mammon são apenas peças mais poderosas. Os arquidiabos podem fazer movimentos teatrais, mas é Asmodeus quem joga melhor o jogo.

Bael

Corruptor Grande (diabo) leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 189 (18d10+90)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Testes de Resistência Des +9, Con +11, Int +11, Car +13
Perícias Intimidação +13, Percepção +13, Persuasão +13
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção Passiva 23, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 19 (22.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Bael são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Bael é Carisma (CD de resistência de magia 21, +13 de para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar* (pode tornar-se de tamanho Médio quando mudar sua aparência), *animar mortos, detectar magia, enfeitiçar pessoa, imagem maior, infligir ferimentos* (como uma magia de 8º nível), *invisibilidade* (pessoal apenas)
3/dia cada: *contramágica, dissipar magia, muralha de fogo, sugestão, voo*
1/dia cada: *dominar monstro, símbolo* (atordoante apenas)

Hediondo. Bael pode usar sua ação bônus para aparecer amedrontador até o começo de seu próximo turno. Cada criatura que não seja um diabo, que comece seu turno a até 3 metros de Bael deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 22 ou ficará amedrontada até o começo do próximo turno da criatura.

Regeneração. Bael recupera 20 pontos de vida no começo de seu turno. Caso receba dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no começo do seu próximo turno. Bael morre apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Resistência à Magia. Bael possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Bael falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. Bael realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Mangual Infernal. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +13 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d8+7) de dano perfurante mais 13 (3d8) de dano necrótico.

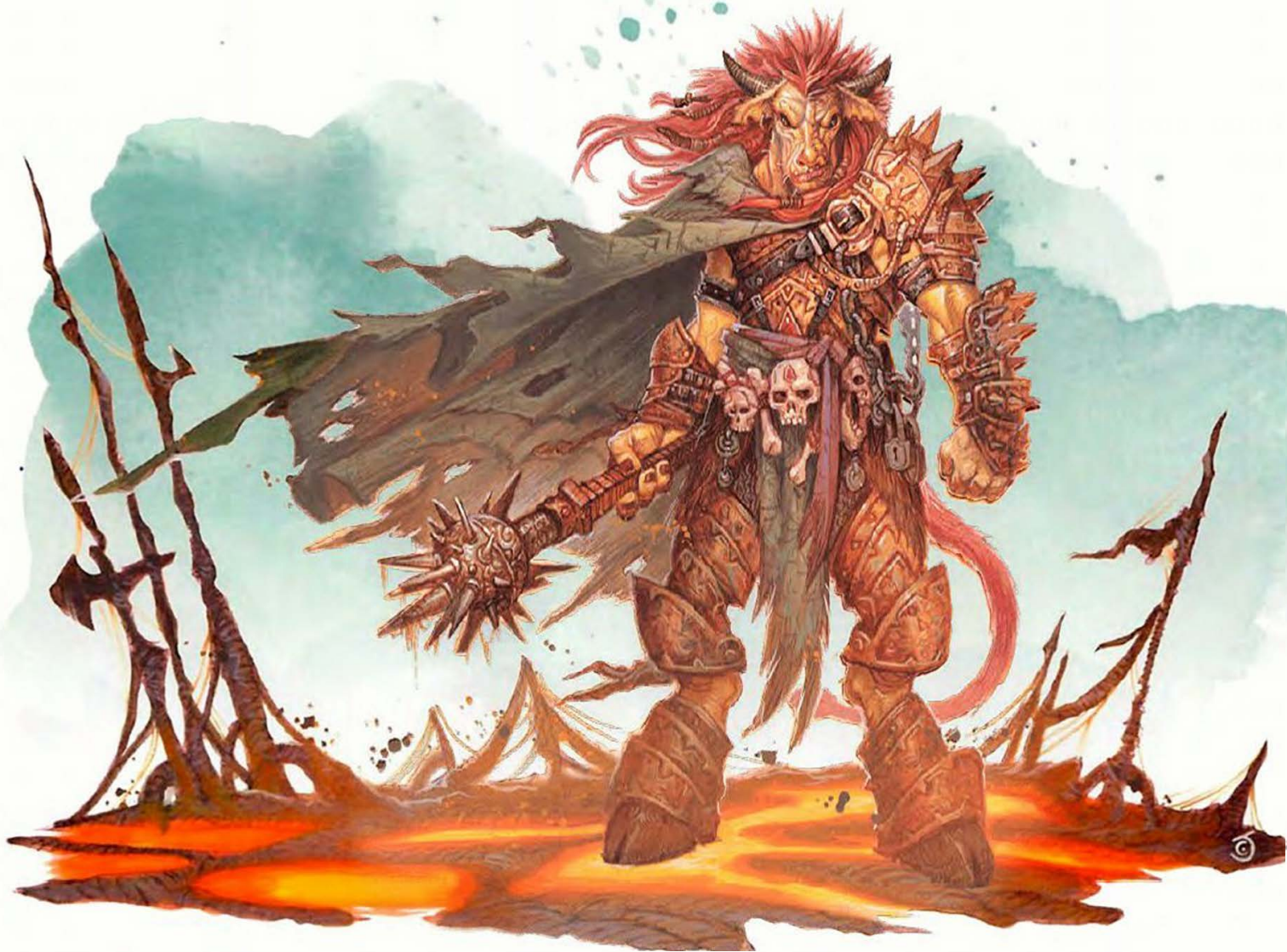
Comando Infernal. Cada aliado de Bael a até18 metros dele, não pode ser enfeitiçado ou amedrontado até o fim de seu próximo turno.

Teletransporte. Bael se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, para um espaço desocupado até 36 metros que possa ver.

Ações Lendárias

Bael pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Bael recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Ataque (Custa 2 Ações). Bael realiza um ataque com seu mangual infernal.
Despertar a Cobiça. Bael conjura *enfeitiçar pessoa* ou *imagem maior.*
Comando Infernal. Bael usa sua ação Comando Infernal.
Teletransporte. Bael usa sua ação Teletransporte.

D

Bael

Com a Guerra do Sangue fervilhando por eras e sem final à vista, oportunidades são abundantes para arquidiabos ambiciosos busquem por fama, glória e poder na luta continua contra os demônios. Duque Bael, um dos vassalos mais importantes de Mammon, ganhou fama e aclamação por suas vitórias. Encarregado de sessenta e seis companhias de diabos farpados, Bael se provou um gênio tático, obtendo estima para si e seu mestre como resultado de vitórias após vitórias sobre as hordas abissais. Mammon confia em Bael por causa de sua sagacidade em batalha para resguardar posições. Mammon nunca foi deposto enquanto outros arquidiabos têm perdido suas posições, fato que é uma prova da habilidade de Bael no campo de batalha.

Por suas realizações e bem como pela tonalidade de sua pele, Bael recebeu o titulo de General de Bronze. Obstante de seus elogios, Bael teve dificuldades navegando pelo pântano das políticas infernais. Seus críticos o chamam de ingênuo embora nunca na sua cara. Seu interesse principal sempre foi liderar soldados em batalha, logo, ele acha frustrante ter suas ambições de ascender para postos mais altos, comprometidas por políticos rivais astutos.

Bael prefere tornar seus adversários em servos e mortais presos ao seu serviço ganham essa deplorável posição por terem caído nos estratagemas superiores de Bael. Ele poupa com prazer a vida daqueles que derrota, mas apenas se eles prometerem suas almas e serviço a ele. Apesar de sua disposição de corromper qualquer ser dessa maneira, ele sempre destrói qualquer demônio que derrote.

Bael também concede boas vindas a mortos em seu serviço se eles puderem fornece-lhe vantagem eu seu jogo político. Ele recruta indivíduos experientes e os confia para representar seus interesses na corte de Mammon, permitindo assim que Bael esteja livre para perseguir a luxúria de batalha.

Apesar de sua falta de interesse nos assuntos além da batalha, ou talvez por causa disso, Bael ganhou um pequeno número de seguidores cultistas. Aqueles que o adoram o chamam de Rei do Inferno, eos mais iludidos acreditam que ele é o senhor de todos os diabos. Em círculos arcanos, certos escritos como o temido *Livro do Fogo*, dizem que Bael revelou a magia *invisibilidade* para o mundo, embora alguns eruditos em magia refutam calorosamente essas alegações. Bael é algumas vezes representado como um sapo, um gato, um humano, ou alguma combinação dessas formas, embora nenhuma dessas imagens reflita sua verdadeira aparência.

Gerião

Gerião está aprisionado em uma luta sem fim com Levistus pelo controle de Estígia. Os dois têm lutado entre si por séculos, cada um substituindo o outro inúmeras vezes. Atualmente, Gerião ocupa uma posição estranha na hierarquia infernal. Embora Levistus ainda reivindique o domínio sobre Estigia, ele foi preso em um enorme bloco de gelo por ordem de Asmodeus. Por sua vez, Gerião reúne seus seguidores e busca descobrir maneiras de substituir seu rival.

Entre os arquidiabos, Gerião e Zariel são especialmente conhecidos por proezas marciais. Ele é um caçador feroz e um rastreador implacável. Outros comandam legiões de diabos e impelem seus seguidores para lutar contra seus inimigos. Gerião ama a sensação de carne e aço sendo rasgados entre suas garras e o gosto do sangue de seus inimigos.

Sua ferocidade o serve bem nos restos congelados de Estígia, mas também limitou sua habilidade de coletar almas e forjar uma hierarquia efetiva. Os sábios que estudam os Nove Infernos acreditam que a batalha pelo controle de Estigia é um teste encenado por Asmodeus na esperança de purgar os piores impulsos de ambos Gerião e Levistus ou ao menos abrir a porta para um substituto competente de ambos, ascendido de suas fileiras.

Covil do Gerião

Gerião recentemente recuperou sua antiga fortaleza, Aço Gélido, um complexo que se eleva do gelo e neve no centro de Estígia. Ele percorre as passagens desse lugar, dispersando os diabos de gelo e escravos minotauros que ele tomou de Bafomé, enfurecido pela traição de Asmodeus enquanto faz juramentos de vingança e desenvolve esquemas para reclamar sua posição de Levistus.

Ações de Covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Gerião pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Gerião causa uma explosão de frio que emerge no solo em um ponto que ele possa ver a 36 metros dele. O gelo forma um cubo de 3 metros de cada lado, centrado nesse ponto. Cada criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 21 ou sofrerá 28 (8d6) de dano de frio.
- Gerião tem como alvo uma criatura que ele possa dentro de até 18 metros dele. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 21 ou ficará impedido por 1 minuto. O alvo pode terminar o efeito prematuramente em si mesmo se causarem dano a um ou mais de seus aliados.
- Gerião conjura a magia *banimento*.

D

Qual é o menos digno: o arquidiabo que lidera uma camada enquanto está preso em um bloco de gelo, ou o arquidiabo que não consegue superar um adversário congelado?

Efeitos Regionais. A região que acomoda o covil de Gerião é distorcida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Criaturas inteligentes dentro de um quilômetro e meio do covil frequentemente veem portais cintilantes levando a lugares que eles consideram seguros. Passar por um portal sempre deposita um viajante em algum lugar na Estígia.
- Ventos fortes congelando em torno da área dentro de um quilômetro e meio do covil.
- Uivos e gritos estridentes enchem o ar dentro de um quilômetro e meio do covil. Qualquer criatura que terminar um descanso curto ou longo nesta área deve obter sucesso em um teste de resistência Sabedoria CD 21 ou não obter nenhum benefício do descanso.

Se Gerião morrer, esses efeitos desaparecerão ao longo de 1d10 dias.

Variante: Ressoar do Chifre

Gerião pode ter uma ação que lhe permita convocar minotauros escravizados.

Ressoar do Chifre (1/Dia). Gerião sopra o seu chifre, o que faz com que 5d4 minotauros apareçam em espaços desocupados à sua escolha dentro de um raio de até 180 metros dele. Os minotauros rolam suas iniciativas quando aparecem. Eles permanecem até morrerem ou Gerião usar uma ação para dispensar qualquer um deles ou todos eles.

Gerião

Corruptor Enorme (diabo) leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 300 (24d12+144)
Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)	23 (+6)

Testes de Resistência Des +10, Con +13, Sab +10, Car +13
Perícias Enganação +13, Intimidação +13, Percepção +10
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, frio, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 20, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 22 (41.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Gerião são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Gerião é Carisma (CD de resistência de magia 21). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar* (pode tornar-se de tamanho Médio quando mudar sua aparência), *detectar magia, invisibilidade* (pessoal apenas), *localizar objeto, missão, muralha de gelo, sugestão, tempestade de gelo*
1/dia cada: *palavra divina, símbolo* (dor apenas)

Regeneração. Gerião recupera 20 pontos de vida no começo de seu turno. Caso receba dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no começo do seu próximo turno. Gerião morre apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Resistência à Magia. Gerião possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Gerião falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. Gerião realiza dois ataques: um com sua garra e outro com seu ferrão.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 23 (4d6+9) de dano cortante. Se o alvo for Grande ou menor, será agarrado (CD 24) e impedido até o agarrão terminar. Gerião pode agarrar apenas uma criatura por vez. Se o algo estiver agarrado por Gerião, ele sofre 27 (6d8) de dano cortante extra.

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d4+9) de dano perfurante e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 21 ou sofrerá 13 (2d12) de dano de veneno e ficará envenenado até terminar um descanso curto ou longo. Os pontos de vida máximos do alvo são reduzidos em uma quantidade equivalente à metade do dano de veneno recebido. Se esses pontos de vida máximo forem reduzidos até 0, o alvo morre. Esta redução dura até que a condição envenenado seja removida.

Teletransporte. Gerião se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, para um espaço desocupado até 36 metros que possa ver.

Ações Lendárias

Gerião pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Gerião recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Deslumbre Infernal. Gerião tem como alvo uma criatura que ele possa ver dentro de até 18 metros dele. Se o alvo puder ver Gerião, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou ficará amedrontado por Gerião até o final do seu próximo turno.
Ferroada Rápida (Custa 2 Ações). Gerião realiza um ataque com seu ferrão.
Teletransporte. Gerião usa sua ação Teletransporte.

Hutijin

Politica nos Nove Infernos é qualquer coisa, menos previsivel. Alianças se formam todo tempo, mas a maioria acaba se desfazendo devido à traição. No entanto, apesar de toda infâmia e traição, os diabos ocasionalmente demonstram lealdade, oferecendo serviços inabaláveis a seus mestres. Um desses exemplos é Hutijin, o duque de Cânia e servo fiel de Mefistófeles.

Através dos Infernos, o nome de Hutijin preenche os diabos menores com medo e aversão, pois este duque comanda duas companhias de senhores das profundezas, que compõem a aristocracia de Cânia. Com tais soldados sob seu comando, Hutijin pode facilmente esmagar qualquer rival que se coloque em seu caminho, enquanto também provém Mefistófeles com segurança contra exércitos que poderiam tentar contestar seu dominio. Hutijin acumulou poder suficiente para desafiar o lorde de Cânia, mas ele nunca hesitou em seu apoio às sugestões de seu mestre, talvez, Mefistófeles tenha alguma influência que lhe impeça.

No exterior dos Nove Infernos, Hutijin é uma figura relativamente obscura, conhecida apenas pelos mais instruídos eruditos sobre assuntos infernais. Ele não tem cultos próprios, e seus servos são poucos em quantidade. A razão é simples: Hutijin odeia os mortais. Quando é invocado dos Infernos, ele retribui o instigador com uma morte longa e agonizante.

Mefistófeles proibe Hutijin de fazer muitas incursões ao Plano Material, uma vez que a ausência do duque o deixa vulnerável a seus rivais. Outros arquidiabos conhecem o quão Hutijin despreza os mortais e secretamente têm disseminado os meios para invocá-lo dos Nove Infernos, na esperança de distrair o arquidiabo por tempo suficiente e longe o bastante para eles atacarem Mefistófeles. Hutijin envia diabos para o Plano Material para erradicar qualquer menção a seu nome e destruir aqueles que já tenham descoberto sua existência, mas as invocações ainda continuam a ocorrer. Quando chamado de seu posto, ele negocia o mais rápido possivel, geralmente fechando um acordo com pouco custo para o invocador. No entanto, uma vez que o acordo seja fechado, Hutijin paga a interrupção com a morte.

Hutijin

Corruptor Grande (diabo) leal e mau

Classe de Armadura 19 (Armadura Natural)
Pontos de Vida 200 (16d10 + 112)
Deslocamento 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	15 (+2)	25 (+7)	23 (+6)	19 (+4)	25 (+7)

Testes de Resistência Des +9, Con +14, Sab +11
Perícias Intimidação +14, Percepção +11
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 21, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 21 (33.000 EXP)

Aflição Infernal. Cada criatura dentro de até 4,5 metros de Hutijin, que não seja um diabo, realizam teste de resistência com desvantagem.

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Hutijin são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Hutijin é Carisma (CD de resistência de magia 22). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar* (pode tornar-se de tamanho Médio quando mudar sua aparência), *animar mortos, detectar magia, imobilizar monstro, invisibilidade* (pessoal apenas), *muralha de fogo, relâmpago, sugestão*
3/dia cada: *dissipar magia*
1/dia cada: *cura completa, símbolo* (atordoante apenas)

Regeneração. Hutijin recupera 20 pontos de vida no começo de seu turno. Caso sofra dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no começo do seu próximo turno. Hutijin morre apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Resistência à Magia. Hutijin possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Hutijin falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. Hutijin realiza quatro ataques: um com sua mordida, um com sua garra, um com sua maça e outro com a sua cauda.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +15 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 15 (2d6+8) de dano perfurante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 22 ou ficará envenenado. Enquanto envenenado dessa forma, o alvo não pode recuperar pontos de vida, e sofre 10 (3d6) de dano de veneno no começo de cada um de seus turnos. O alvo envenenado pode repetir o teste de resistência no final de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d8+8) de dano cortante.

Maça. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d6+8) de dano de concussão.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 19 (2d10+8) de dano de concussão.

Teletransporte. Hutijin se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, para um espaço desocupado até 36 metros que possa ver.

Reações

Voz Temerosa (Recarrega 5–6). Em resposta a sofrer dano, Hutijin profere uma terrível palavra de poder. Cada criatura em um raio de até 9 metros, dele que não seja um diabo, deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 22 ou ficará amedrontada em relação a ele por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesma em um sucesso. Uma criatura que obtenha sucesso está imune a Voz Temerosa de Hutijin por 24 horas.

Ações Lendárias

Hutijin pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Hutijin recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Ataque. Hutijin ataca uma vez com sua maça.

Tempestade Relampejante. Hutijin libera relâmpagos atingindo um raio de até 6 metros. Todas as outras criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Destreza CD 22, sofrendo 18 (4d8) de dano elétrico em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.

Teletransporte. Hutijin usa sua ação Teletransporte.

Moloch

Exilado dos Nove Infernos, Moloch faria qualquer coisa para recuperar sua posição. Muito tempo atrás, Moloch alcançou seu lugar entre os outros arquidiabos através da glória que ele ganhou expulsando demônios dos Nove Infernos. Asmodeus recompensou elevando Moloch à regência de Malebólgia.

Por eras, Moloch regeu seus domínios, competindo contra outros arquidiabos enquanto procurava poder ainda maior. Esta animosidade serviu a favor de Asmodeus, já que Asmodeus sabia que as maquinações de Moloch ajudavam a manter os outros arquidiabos sob controle. O arranjo começou a desmoronar, porém, quando Moloch escolheu uma bruxa da noite chamada Malagard para ser sua conselheira. As palavras dela envenenaram-no, e gradualmente, ela convenceu Moloch a direcionar seus esforços para derrubar Asmodeus. Embora a conspiração quase tenha chegado perto do sucesso, ela foi frustrada. Moloch foi destituído de sua posição e sentenciado à morte – somente tendo tempo de fazer uso oportuno de um portal planar permitindo sua escapada.

Moloch não perdeu tempo em se preparar para o seu retorno. Ele acumulou um exército de diabos e monstros e os deixou para fazer os preparativos finais para invasão dos Nove Infernos, enquanto ele se aventurou para um distante Plano Material na esperança de encontrar um artefato que assegurasse seu sucesso. Enquanto esteve lá, ficou preso, deixando assim seus exércitos à mercê de seus inimigos. Em pouco tempo eles foram destruídos.

Agora, Moloch se tornou quase impotente após seu último fracasso. Ele planeja infinitas maneiras de retornar para sua posição anterior, mas toda vez que ele entra nos Nove Infernos, ele é rebaixado a um diabrete e não consegue recuperar seus poderes normais até que ele saia. Assim, ele vive uma existência dividida, algumas vezes planejando em Malebólgia ou nas demais camadas dos Infernos e outras vezes vagando entre os planos em busca de poderes mágicos ou segredos que possam ajudá-lo a reconquistar seu titulo.

Rumores sugerem que ele pode ser encontrado em Sigil, onde ele barganha com os yugoloths para erguer outro exército com o qual possa invadir Malebólgia e arrancar o trono de Glasya. Desprovido como ele está, ele tem pouco a oferecer em troca, então ele pode barganhar com mortais para obter ajuda na aquisição de moedas, joias e outras riquezas em troca de conhecimento sobre os Nove Infernos e outros planos.

A maioria dos cultistas de Moloch mudou sua fidelidade para um dos outros arquidiabos, mas os ídolos construídos para homenageá-lo continuam erguidos em profundas masmorras, seus olhos cravejados com joias e seus poderes remanescentes que eles ainda guardam, atraem adoradores monstruosos e aventureiros imprudentes para lugares onde sua influência nefasta ainda permanece.

Moloch

Corruptor Grande (diabo) leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 253 (22d10+132)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	19 (+4)	22 (+6)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Testes de Resistência Des +11, Con +13, Sab +11, Car +13
Perícias Enganação +13, Intimidação +13, Percepção +11
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 21, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 21 (33.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Moloch são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Moloch é Carisma (CD de resistência de magia 21). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar* (pode tornar-se de tamanho Médio quando mudar sua aparência), *animar mortos, confusão, detectar magia, imagem maior, mãos flamejantes* (como uma magia de 7º nível), *muralha de fogo, missão, névoa fétida, sugestão, voo*

1/dia cada: *coluna de chamas, símbolo* (atordoante apenas)

Regeneração. Moloch recupera 20 pontos de vida no começo de seu turno. Caso receba dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no começo do seu próximo turno. Moloch morre apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Resistência à Magia. Moloch possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Moloch falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. Moloch realiza três ataques: um com sua mordida, um com sua garra e um com seu chicote.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 26 (4d8+8) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d8+8) de dano cortante.

Chicote de Muitas Caudas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 9 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d4+8) de dano cortante mais 11 (2d10) de dano elétrico. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 24 ou será puxada 9 metros em linha reta em direção a Moloch.

Sopro de Desespero (Recarrega 5–6). Moloch exala um sopro em um cubo de 9 metros. Cada criatura nessa área deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 21 ou sofrerá 27 (5d10) de dano psíquico, derrubará qualquer coisa que estiver segurando e ficará amedrontada por 1 minuto. Enquanto amedrontada dessa forma, uma criatura deve realizar uma ação de Disparar e se mover para longe de Moloch pela rota disponível mais segura em cada um de seus turnos, a menos que não haja para onde se mover; caso em que não precisa realizar a ação de Disparar. Se a criatura terminar seu turno em um local onde não haja linha de visão para Moloch, a criatura pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Teletransporte. Moloch se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, para um espaço desocupado até 36 metros que possa ver.

Ações Lendárias

Moloch pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Moloch recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Névoa Fétida. Moloch conjura *névoa fétida*.
Teletransporte. Moloch usa sua ação Teletransporte.
Chicote. Moloch realiza um ataque com seu chicote.

Moloch é obcecado pelo poder que ele perdeu, em vez de pensar no poder que ele poderia ganhar em outros lugares através dos planos. É uma pena que ele desperdice todo seu potencial.

Titivilus

O sombrio Lorde da Segunda, Dispater, governa a partir de seu palácio de ferro, parecendo esconder-se cercado por seus corredores labirínticos, muralhas de ferro, armadilhas diabólicas e servos monstruosos. Tão intensa é sua paranoia que ele quase nunca viaja mais longe do que o alastramento da cidade para fora de seu magnífico palácio. Dispater sabe que ele tem inimigos por todos os lados - inimigos que fariam com ele o que foi feito para o agrado de Gerião, Moloch e tantos outros.

Dispater está correta à temer, mas a verdadeira ameaça não vem de fora. O grande erro do lorde foi permitir-se ser seduzido por Titivilus, quem conduziu seu caminho com enganações para ser o principal conselheiro na casa de Dispater.

Embora seja inferior em força fisica e poder quando comparado aos outros arquidiabos, Titivilus compensa com astúcia. Um político astuto e calculista, ele escalou o caminho nas fileiras para se tornar o segundo mais poderoso corruptor em Dis, dizendo sempre a coisa certa no momento certo para conseguir o que queria. Charmoso e aprazível, ele é um mestre da negociação, capaz de distorcer as palavras de tal forma a deixar suas vítimas confusas e acreditando que encontraram um amigo em Titivilus. Através dessas perícias, Titivilus tem manipulado todos ao longo do seu caminho para o poder, seja para conquistá-los para sua causa ou removê-los como uma ameaça.

Desde que conquistou sua posição, Titivilus tem convencido Dispater que planos incontáveis tramas estão sendo incubadas contra ele e que o próprio Asmodeus procura remover Dispater do poder. Em resposta, Dispater se retirou para seu palácio e deixou as decisões do dia-a-dia para Titivilus, enquanto também o autorizou a responder e negociar barganhas com mortais que tentam invocar Dispater. Titivilus agora representa seu mestre e fala com sua voz, uma virada de eventos que leva alguns a sussurrar que ou Titivilus é Dispater disfarçado, ou que Titivilus removeu o arquiduque e o substituiu completamente.

Titivilus reconhece a precariedade inerente da sua posição. Afinal de contas, a aceitação de Dispater de seus planos e conselhos pode durar até que alguma outra maquinação surja e revele a verdade. Por segurança, Titivilus começou a recrutar forasteiros para lidar com diabos problemáticos, para isolar-se de criticas, e acima de tudo para criar complicações que ele possa resolver e a assim reforçar seu valor aos olhos de seu mestre. Titivilus encontra aventureiros bem aptos às tarefas que ele precise serem realizadas e os recruta diretamente ou através de intermediários, usando-os mais tarde quando seus planos exigem.

Titivilus

Corruptor Médio (diabo) leal e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d8+51)
Deslocamento 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	22 (+6)	17 (+3)	24 (+7)	22 (+6)	26 (+8)

Testes de Resistência Des +11, Con +8, Sab +11, Car +13
Perícias Enganação +13, Intimidação +13, Intuição +11, Persuasão +13
Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 16, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 16 (15.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do Titivilus são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do Titivilus é Carisma (CD de resistência de magia 21). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar, animar mortos, confusão, dificultar detecção, enviar mensagem, imagem maior, modificar memória, rogar maldição, sugestão*
3/dia cada: *invisibilidade maior* (pessoal apenas), *despistar*
1/dia cada: *enfraquecer o intelecto, símbolo* (discórdia ou sono apenas)

Regeneração. Titivilus recupera 10 pontos de vida no começo de seu turno. Caso receba dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no começo do seu próximo turno. Titivilus morre apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Resistência à Magia. Titivilus possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Titivilus falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ventriloquismo. Sempre que Titivilus fala, ele pode escolher um ponto dentro de até 18 metros; sua voz emana desse ponto.

Ações

Ataques Múltiplos. Titivilus realiza um ataque com sua espada e usa sua Palavra Assustadora uma vez.

Espada de Prata. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +15 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d8+4) de dano cortante, ou 9 (1d10+4) de dano cortante se usada com duas mãos mais 16 (3d10) de dano necrótico. Se o alvo for uma criatura, seus pontos de vida máximos são reduzidos em uma quantidade equivalente à metade do dano necrótico recebido.

Palavra Assustadora. Titivilus tem como alvo uma criatura que ele possa ver dentro de até 3 metros dele. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 21 ou ficará amedrontado em relação a ele por 1 minuto. Enquanto amedrontado dessa forma, uma criatura deve realizar uma ação de Disparar e se mover para longe de Titivilus pela rota disponível mais segura em cada um de seus turnos, a menos que não haja para onde se mover; caso em que não precisa realizar a ação de Disparar. Se a criatura terminar seu turno em um local onde não haja linha de visão para Titivilus, a criatura pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Palavras Retorcidas. Titivilus tem como alvo uma criatura que ele possa ver dentro de até 18 metros dele. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Carisma CD 21 ou ficará enfeitiçado por ele por 1 minuto. O alvo enfeitiçado pode repetir o teste de resistência se Titivilus causar algum dano a ele. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência ficará imune às Palavras Retorcidas de Titivilus por 24 horas.

Teletransporte. Titivilus se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, para um espaço desocupado até 36 metros que possa ver.

Ações Lendárias

Titivilus pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Titivilus recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Assalto (Custa 2 Ações). Titivilus ataca com sua espada de prata ou usa sua Palavra Assustadora.
Orientação Corruptora. Titivilus usa Palavras Distorcidas. Alternativamente, ele tem como alvo uma criatura enfeitiçada por ele dentro de até 18 metros dele, o alvo enfeitiçado deve obter sucesso em um teste de resistência de Carisma CD 21. Em uma falha, Titivilus decide como o alvo age durante seu próximo turno.
Teletransporte. Titivilus usa sua ação Teletransporte.

Zariel

Zariel governa Avernus, a primeira camada dos Nove Infernos. Antes uma anja poderosa encarregada de observar as marés da Guerra do Sangue, ela sucumbiu à corruptora influência dos planos e caiu em desgraça. Ela recentemente reclamou sua posição como arquidiabo de Avernus após o cauteloso Bel se provar inadequado na organização de suas forças para lançar ofensivas contra os demônios invasores. Agora Bel a aconselha e ajuda na sua administração da guerra, embora muitos sussurrem que sua verdadeira agenda seja a vingança contra Asmodeus, e seu verdadeiro plano seja expulsá-lo dos Nove Infernos.

Todos que entram e saem dos Nove Infernos devem passar por Avernus, de modo que os exércitos infernais se amontoam nessa camada. Aqui, os amnizus guardam as cidadelas com vista para o Rio Estige, muitos dos combates da Guerra do Sangue acontecem neste lugar, e diabos se reúnem para invadir o Abismo. Qualquer um que deseje alcançar as camadas inferiores deve primeiro enfrentar a escuridão dessa amada e inúmeras ameaças que ela contém. Zariel administra tudo e tem a palavra final sobre quem vem e vai.

Dado seu papel na Guerra do Sangue, Zariel está muito interessada em coletar almas dos maiores guerreiros do Plano Material, e assegurar sua lealdade. Ela negocia de forma rígida, e os mortais se dão ainda pior por barganhar com ela, porque ela detém todas as cartas. Uma barganha com Zariel é eterna; há pouca esperança de se desvencilhar dela. No entanto, ela espera o melhor de seus servos, e assim ela permite que seus seguidores mortais, vivam suas vidas, sempre aprimorando seus talentos, para que ela possa coloca-los em prática da melhor maneira quando ela finalmente os chamar para pagar suas dívidas. Como resultado, os servos de Zariel são universalmente eficazes, disciplinados e perigosos.

Zariel

Corruptor Grande (diabo) leal e mau

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 580 (40d10+360)
Deslocamento 15 m, voo 45 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27(+8)	30 (+10)

Testes de Resistência Int +16, Sab +16, Car +18
Perícias Intimidação +18, Percepção +16
Resistência a Dano frio, fogo, radiante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano necrótico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 26, visão verdadeira 36 m
Idiomas todos, telepatia 36 m
Nível de Desafio 26 (90.000 EXP)

Armas Ardentes. Os ataques com arma de Zariel são mágicos. Quando ela atinge com qualquer arma, a arma causa 36 (8d8) de dano de fogo extra (incluso nos ataques com arma abaixo).

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de Zariel é Carisma (CD de resistência de magia 26). Ele pode conjurar, de forma inata, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar* (pode tornar-se de tamanho Médio quando mudar sua aparência), *bola de fogo, detectar bem e mal, invisibilidade* (pessoal apenas), *muralha de fogo*
3/dia cada: *barreira de lâminas, dedo da morte, dissipar o bem e mal*

Regeneração. Zariel recupera 20 pontos de vida no começo de seu turno. Caso receba dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no começo do seu próximo turno. Zariel morre apenas se ele começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

Resistência à Magia. Zariel possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Zariel falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Visão Diabólica. Escuridão mágica não impede a visão no escuro de Zariel.

Ações

Ataques Múltiplos. Zariel realiza dois ataques com sua espada ou com suas azagaias. Ela pode substituir Toque Repugnante pode um desses ataques.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d8+8) de dano cortante, ou 19 (2d10+8) de dano cortante se usada com duas mãos mais 36 (8d8) de dano de fogo.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +16 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d6+8) de dano perfurante, mais 36 (8d8) de dano de fogo.

Toque Repugnante (Recarrega 5–6). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 44 (8d10) de dano necrótico, e o alvo ficará envenenado por 1 minuto. Enquanto envenenado dessa forma o alvo está cego e impedido. O alvo ainda pode realizar um teste de resistência de Constituição (CD de resistência de magia 26) no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Teletransporte. Zariel se teletransporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, para um espaço desocupado até 36 metros que possa ver.

Ações Lendárias

Zariel pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Zariel recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Olhar Imolador (Custa 2 Ações). Zariel direciona seu olhar mágico para uma criatura que ela possa ver dentro de até 36 metros dela, e ordena combustão. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 26 ou sofrerá 22 (4d10) de dano de fogo.

Teletransporte. Zariel usa sua ação Teletransporte.

O Covil de Zariel

Zariel fez seu covil em uma cidadela de basalto em Avernus. De quase dois quilômetros de distância, pode-se ouvir os gritos e gemidos vindo das vítimas queimadas e acorrentadas à parede da fortaleza, os restos moribundos daqueles que falharam em impressionar a arquidiabo. A fortaleza, cobrindo oito quilômetros quadrados e é cercada por muros reforçados com torres altas. Diabos de todos os tipos rastejam sobre a estrutura, garantindo que nenhum intruso viole suas defesas.

Ações de Covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Zariel pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Zariel conjura *imagem maior* quatro vezes no menor nivel, tendo como alvo diferentes áreas com essa magia. Zariel prefere criar imagens de amores dos intrusos queimando vivos. Zariel não precisa se concentrar na magia, que termina no valor de iniciativa 20 na próxima rodada. Cada criatura que possa ver essas ilusões deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 26 ou ficará amedrontado pela ilusão por 1 minuto. Uma criatura amedrontada pode realizar um teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.
- Zariel conjura sua magia inata *bola de fogo*.

Efeitos Regionais. A região contendo o covil do Zariel é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- A área até 15 quilômetros do covil é repleta de gritos e exala um fedor de carne queimando.
- Uma vez a cada 18 metros dentro de 1,5 quilômetros do covil, porções de chamas de 3 metros saltam do solo. Qualquer criatura ou objeto que toque as chamas sofre **7** (2d6) de dano de fogo, porém só pode sofrer esse dano uma vez por rodada.
- A área até 3 quilômetros, até aproximadamente 150 metros do covil, uma cobertura de fumaça faz com que a área fique com escuridão pesada. A fumaça não pode ser removida.

Se Zariel morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

Não tenha pena de um anjo caído. Anjos caídos sobrevivem à queda. Quantas outras almas Zariel trouxe para o inferior consigo?

D

Eu suspeito que os dilaceradores cinzentos devam suas origens aos neogis, já que eles estão frequentemente no deserto provavelmente párias de mestres neogis e são frustrados.

Dilacerador Cinzento

Um curioso impulso guia o dilacerador cinzento. Apesar de sua forma volumosa e apetite terrível, ele quer, acima de tudo, se unir a uma criatura inteligente e uma vez ligada, dar a vida para proteger aquela criatura. Grande força e uma natureza selvagem permitem que os dilaceradores cinzentos sejam guardiões ferozes, mas eles não possuem sequer um pingo de astúcia.

Espalhando uma Praga. O dilacerador cinzento se reproduz formando nódulos em seus corpos que, ao atingirem a maturidade, se rompem para começar uma vida como um jovem dilacerador cinzento. Essas monstruosidades não sentem obrigação para com os jovens, e não têm inclinação para se reunir com os outros de sua espécie.

Aliados Caóticos. Como um efeito colateral de sua criação, cada dilacerador cinzento tem uma necessidade avassaladora de se unir a uma criatura inteligente. Quando encontra um mestre adequado, o dilacerador cinzento entoa para ele — um estranho grito de guerra acompanhado de arranhões na terra e uma demonstração de deferência. Uma vez que forma o vínculo, o dilacerador cinzento serve seu mestre em todas as coisas.

Embora esse vínculo possa ser um grande benefício, os dilaceradores cinzentos são inerentemente caóticos. Em uma batalha, um dilacerador cinzento luta com toda a selvageria que ele pode reunir e nunca prejudica de bom grado seu mestre, mas fora da batalha, um dilacerador cinzento pode apresentar uma dificuldade considerável para os associados de seu mestre. Ele pode seguir seu dono mesmo depois de ser dito para ficar, destruir a casa de seu dono, fazer buracos na lateral de um navio, matar cavalos, atacar quando estiver com ciúmes e muito mais. Um dilacerador cinzento pode ser uma boa companhia, mas é sempre imprevisível.

A tabela Peculiaridades do Dilacerador Cinzento apresenta possíveis peculiaridades para um dilacerador cinzento que podem ser geradas aleatoriamente ou selecionadas conforme desejado.

Peculiaridades do Dilacerador Cinzento

d12	Peculiaridade
1	Odeia cavalos e outras montarias.
2	Grita alto quando sua criatura vinculada é tocada por outra criatura.
3	Gosta de aconchego.
4	Arranca e mastiga árvores.
5	Tem uma terrível flatulência que lacrimeja os olhos.
6	Traz oferendas de carne para sua criatura vinculada.
7	Compulsivamente escava o chão.
8	Ataca carros e vagões como se fossem monstros terríveis.
9	Uiva quando chove.
10	Geme dolorosamente no escuro.
11	Enterra tesouros que encontra.
12	Persegue pássaros, saltando no ar para pegá-los, sem se importar com a destruição que causa.

Dilacerador Cinzento

Monstruosidade Grande, caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 189 (18d10+90)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	8 (-1)

Testes de Resistência For +8, Con +9
Perícias Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12, visão no escuro 18 m
Idiomas —
Nível de Desafio 12 (8.400 EXP)

Ações

Ataques Múltiplos. O dilacerador cinzento realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d12+4) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura de tamanho Médio ou menor, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 16 ou ficará caído.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8+4) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano de concussão caso o alvo esteja caído.

Reações

Fúria Sangrenta. Quando o dilacerador cinzento sofre dano, ele faz um ataque com suas garras contra uma criatura aleatória ao seu alcance, que não seja o seu mestre.

Drows

Sejam eles encontrados em cidades do Subterrâneo, em suas passagens escuras, ou nos temidos Fossos da Teia Demoníaca, os drow representam uma das ameaças mais traiçoeiras aos habitantes da superfície. Devotados à Lolth, os elfos negros obedecem aos seus comandos, muitas vezes contraditórios, e vivem com medo de sua ira. Alguns alcançam grande poder e influência através de astúcia, talento ou subterfúgio, evocando o medo dos drows menores que os servem.

Drow Aracnomante

Humanoide Médio (elfo), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (couro batido)
Pontos de Vida 162 (25d8+50)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Con +7, Int +9, Car +8
Perícias Arcanismo +9, Furtividade +8, Natureza +9, Percepção +7
Resistência a Dano veneno
Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 17, visão no escuro 36 m
Idiomas Élfico, Subcomum, pode falar com aranhas
Nível de Desafio 13 (10.000 EXP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias que possam colocar o drow para dormir.

Andar em Teias. O drow ignora as restrições de movimentos causadas por estar enredado.

Conjuração. O drow é um conjurador de 16º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques com magia). Ele recupera seus espaços de magia gastos quando terminar um descanso curto ou longo. Ele possui as seguintes magias de bruxo preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, rajada de veneno, rajada mística, toque arrepiante*
1º-5º nível (3 espaços de 5º nível): *conjurar animais* (aranhas somente), *coroa da loucura, dissipar magia, imobilizar monstro, inseto gigante, invisibilidade, medo, portal dimensional, praga de insetos, raio de bruxa, teia, toque vampírico, voo*
1/dia cada: *ataque visual, dominar monstro, forma etérea*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 16). O drow pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
1/dia cada: *escuridão, fogo das fadas, levitação* (pessoal apenas)

Escalada Aracnídea. O drow pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Mudar Forma. (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O drow pode usar uma ação bônus para se metamorfosear magicamente em uma aranha gigante, permanecendo nessa forma por até 1 hora. Ele pode reverter para sua verdadeira forma com uma ação bônus. Suas estatísticas, além do tamanho, são as mesmas em todas as formas. Pode falar e conjurar magias enquanto em forma de aranha gigante. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, em forma humanoide, se funde na forma de aranha gigante. Ele não pode ativar, usar, empunhar ou se beneficiar de qualquer um dos seus equipamentos. Ele reverte para sua forma humanoide se morrer.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O drow realiza dois ataques com seu toque venenoso ou dois ataques com sua mordida. O primeiro desses ataques que atingir em cada rodada causa 26 (4d12) de dano de veneno extra ao alvo.

Toque Venenoso (Apenas em Forma Humanoide). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 28 (8d6) de dano de veneno.

Mordida (Apenas em Forma de Aranha Gigante). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d8+3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15, sofrendo 26 (4d12) de dano de veneno se fracassar no teste de resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se o dano de veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo está estabilizado, mas envenenado por 1 hora, mesmo depois de recuperar pontos de vida, e está paralisado enquanto envenenado dessa maneira.

Teia (Apenas forma de Aranha Gigante; Recarrega 5–6). *Ataque à Distância com Arma:* +8 para atingir, alcance 9/18 m, um alvo. *Acerto:* O alvo ficará impedido pela teia. Com uma ação, o alvo impedido pode realizar um teste de Força CD 15, rompendo a teia com sucesso. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10; 5 pv; vulnerabilidade a fogo; imunidade a dano de concussão, psíquico e veneno).

Os magos drows podem ser bastante instruídos e habilidosos em magia. Alguns deles até podem conjurar minhas magias.

Drow Aracnomante

Os conjuradores drows que resolvem dedicar-se inteiramente à Rainha Aranha, às vezes, percorrem o caminho escuro do aracnomante. Ao oferecer corpo e alma para Lolth, eles ganham um tremendo poder e uma conexão sobrenatural com as antigas aranhas dos Poços da Teia Demoniaca, canalizando a magia daquele lugar terrível.

Drow Consorte Favorecido

Quase todas as sacerdotisas de Lolth, incluindo as poderosas matronas progenitoras, tomam drows atraentes como consortes. Muitas vezes esses indivíduos não servem a nenhum propósito além do prazer, da reprodução ou de ambos, mas às vezes os consortes podem ganhar a atenção de sua sacerdotisa e serem confiáveis em fornecer conselhos úteis. Nenhuma posição de consorte é assegurada por muito tempo; sacerdotisas são infames por serem inconstantes com o seu favor, e são especialmente felizes em esbanjar um consorte que combine beleza com poder mágico.

Drow Consorte Favorecido

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (18 com armadura arcana)
Pontos de Vida 225 (30d8+90)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +11, Con +9, Car +10
Perícias Acrobacia +11, Atletismo +8, Furtividade +11, Percepção +8
Sentidos Percepção passiva 18, visão no escuro 36 m
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 18 (20.000 EXP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias que possam colocar o drow para dormir.

Conjuração. O drow é um conjurador de 11º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, mensagem, raio de gelo, rajada de veneno, toque chocante*
1º nível (4 espaços): *armadura arcana, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos*
2º nível (3 espaços): *despedaçar, invisibilidade, lufada de vento, passo nebuloso*
3º nível (3 espaços): *bola de fogo, contramágica, velocidade*
4º nível (3 espaços): *esfera resiliente de Otiluke, porta dimensional*
5º nível (2 espaços): *cone de frio*
6º nível (1 espaço): *corrente de relâmpagos*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 18). O drow pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
1/dia cada: *escuridão, fogo das fadas, levitação* (pessoal apenas)

Magia de Guerra. Quando o drow usa sua ação para conjurar uma magia, ele pode fazer um ataque com arma com uma ação bônus.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O drow realiza três ataques com sua cimitarra.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d6+5) de dano cortante mais 18 (4d8) de dano de veneno. Em adição, o alvo tem desvantagem no teste de resistência que ele faça contra uma magia que o drow conjure antes do final do próximo turno do drow.

Besta de Mão. *Ataque à Distância com Arma:* +11 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d6+5) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 1 hora. Se o alvo fracassar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também ficará inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar uma ação para sacudi-lo até acordar.

Drow Capitão da Casa

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 16 (cota de malha)
Pontos de Vida 162 (25d8+50)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +8, Con +6, Sab +6
Perícias Furtividade +8, Percepção +6
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 36 m
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 9 (5.000 EXP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias que possam colocar o drow para dormir.

Comando de Batalha. Com uma ação bônus, o drow escolhe um aliado que ele possa ver a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver ou ouvir o drow, o alvo poderá usar sua reação para fazer um ataque corpo-a-corpo, para usar uma ação Esquiva ou usar uma ação Esconder.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 13). O drow pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
1/dia cada: *escuridão, fogo das fadas, levitação* (pessoal apenas)

Magia de Guerra. Quando o drow usa sua ação para conjurar uma magia, ele pode fazer um ataque com arma com uma ação bônus.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O drow realiza três ataques: dois com sua cimitarra e um com seu chicote ou com sua besta de mão.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano cortante mais 14 (4d6) de dano de veneno.

Chicote. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d4+4) de dano cortante. Se o alvo for um aliado, ele tem vantagem nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

Besta de Mão. *Ataque à Distância com Arma:* +8 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 1 hora. Se o alvo fracassar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também ficará inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar uma ação para sacudi-lo até acordar.

Reações

Aparar. O drow adiciona 3 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o drow deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Drow Inquisidora

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 16 (peitoral)
Pontos de Vida 143 (22d8+44)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	20 (+5)

Testes de Resistência Con +7, Sab +10, Car +10
Perícias Intuição +10, Percepção +10, Religião +8, Furtividade +7
Imunidade a Condição amedrontado
Sentidos Percepção passiva 20, visão no escuro 36 m
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 14 (11.500 EXP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias que possam colocar o drow para dormir.

Conjuração. A drow é uma conjuradora de 12º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). Ela tem as seguintes magias de clériga preparadas:

Truques (à vontade): *mensagem, orientação, rajada de veneno, resistência, taumaturgia*
1º nível (4 espaços): *curar ferimentos, infligir ferimentos, perdição*
2º nível (3 espaços): *arma espiritual, cegueira/surdez, silêncio*
3º nível (3 espaços): *círculo mágico, dissipar magia, rogar maldição*
4º nível (3 espaços): *adivinhação, banimento, movimentação livre*
5º nível (2 espaços): *dissipar o bem e mal, praga, praga de insetos*
6º nível (1 espaço): *doença plena, visão da verdade*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de uma drow é Carisma (CD de resistência de magia 18). A drow pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz, detectar magia*
1/dia cada: *clarividência, detectar pensamento, dissipar magia, escuridão, fogo das fadas, levitação* (pessoal apenas), *sugestão*

Discernir Mentira. A drow sabe quando ela ouve uma criatura mentir em um idioma que ela conheça.

Resistência à Magia. A drow tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, a drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. A drow realiza três ataques com sua Lança da Morte.

Lança da Morte. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d6+5) de dano cortante mais 18 (4d8) de dano necrótico. O máximo de pontos de vida do alvo é reduzido num valor igual ao dano necrótico sofrido. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0.

Drow Capitão da Casa

Cada casa nobre drow confia a liderança de suas forças militares a um capitão da casa, uma posição normalmente ocupada pelo primeiro ou segundo filho da matrona progenitora. O capitão da casa comanda os drows e os escravos que compõem o exército da familia e faz extensos estudos de estratégia e tática para se tornar um líder efetivo na batalha.

Drow Inquisidora

Drows esperam traição. Afinal de contas, a Rainha Aranha encoraja isso. Certa quantidade de trairagens e trapaças podem ser administradas, mas muita pode prejudicar uma comunidade inteira. Para manter alguma aparência de ordem e erradicar os traidores, as sacerdotisas drows empregam inquisidoras. Escolhidas das fileiras do sacerdócio, estas mulheres drows possuem autoridade igualada apenas pelas matronas das casas nobres. Qualquer um que elas decidam que está em desacordo com a hierarquia, enfrenta a tortura e geralmente uma morte excruciante.

Muitas criaturas desfrutam de tortura, mas os elfos negros transformaram isso em uma arte requintada.

Variação: Invocando Yochlol

Algumas inquisidoras drows têm uma ação que lhes permite invocar um demônio.

Invocar Demônio (1/Dia). A drow que tenta invocar magicamente uma yochlol tem 50 por cento de chance de sucesso. Se a tentativa fracassar, a drow sofre 5 (1d10) de dano psíquico. Caso contrário, o demônio invocado aparece em um espaço desocupado até 18 metros de seu invocador, age como um aliado de seu invocador e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 10 minutos, até que ele ou seu invocador morram, ou até que seu invocador o dispense com uma ação.

Drow Matrona Progenitora

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 17 (meia-armadura)
Pontos de Vida 262 (35d8+105)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	21 (+5)	22 (+6)

Testes de Resistência Con +9, Sab +11, Car +12
Perícias Furtividade +10, Intuição +11, Percepção +11, Religião +9
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 21, visão no escuro 36 m
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 20 (25.000 EXP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias que possam colocar o drow para dormir.

Conjuração. A drow é uma conjuradora de 20º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 19, +11 para atingir com ataques com magia). Ela tem as seguintes magias de clériga preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, consertar, orientação, resistência, taumaturgia*
1º nível (4 espaços): *comando, curar ferimentos, perdição, raio guiador*
2º nível (3 espaços): *arma espiritual, imobilizar pessoa, silêncio*
3º nível (3 espaços): *clarividência, dissipar magia, espíritos guardiões, rogar maldição*
4º nível (3 espaços): *banimento, guardião da fé, movimentação livre, proteção contra a morte*
5º nível (3 espaços): *coluna de chamas, curar ferimentos em massa, missão, praga*
6º nível (2 espaços): *doença plena, barreira de lâminas*
7º nível (2 espaços): *palavra divina, viagem planar*
8º nível (1 espaço): *aura sagrada*
9º nível (1 espaço): *portal*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de uma drow é Carisma (CD de resistência de magia 20). A drow pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz, detectar magia*
1/dia cada: *clarividência, detectar pensamento, dissipar magia, escuridão, fogo das fadas, levitação* (pessoal apenas), sugestão

Favor Imprevisível de Lolth. Com uma ação bônus, a matrona pode rogar a benção da Rainha Aranha a um aliado que ela possa ver a até 9 metros dela. O aliado sofre 7 (2d6) de dano psíquico mas tem vantagem na próxima jogada de ataque que ele realizar até o fim do seu próximo turno.

Resistência à Magia. A drow tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, a drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. A drow realiza dois ataques com seu cajado demoníaco ou três ataques com seu bastão de tentáculos.

Cajado Demoníaco. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano de concussão, ou 8 (1d8+4) de dano de concussão se usado com duas mãos, mais 14 (4d6) de dano psíquico. Em adição, o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 19 ou ficará amedrontado pela drow por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no fim de cada um dos seus turnos, terminando o efeito em si mesmo caso obtenha sucesso.

Bastão do Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 3 (1d6) de dano de concussão. Se o alvo for atingido três vezes pelo bastão no mesmo turno, ele deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrer os seguintes efeitos por 1 minuto: o deslocamento do alvo é reduzido à metade, ele recebe desvantagem em testes de resistência de Destreza e não pode usar reações. Além disso, em cada um dos turnos dele, ele só pode realizar uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. No final de cada um dos turnos dele, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si com um sucesso.

Invocar Servo (1/Dia). A drow magicamente invoca um perdigueiro ou uma yochlol. A criatura invocada aparece em um espaço desocupado a até 18 metros do invocador, age como um aliado de seu invocador e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 10 minutos, até que ele ou seu invocador morram, ou até que seu invocador o dispense com uma ação.

Ações Lendárias

A drow pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A drow recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Cajado Demoníaco. A drow realiza um ataque com seu cajado demoníaco.
Compelir Demônio (Custa 2 Ações). Um aliado demônio a até 9 metros da drow usa sua reação para realizar um ataque contra um alvo de escolha da drow que ela possa ver.
Conjurar Magia (Custa 1–3 Ações). A drow gasta um espaço de magia para conjurar uma magia de 1º, 2º ou 3º nível que ela tenha preparada. Fazer isso custa 1 ação lendária por nível de magia.

Drow Matrona Progenitora

No topo de cada casa nobre drow senta uma matrona progenitora, uma influente sacerdotisa de Lolth encarregada de cumprir a vontade de sua deusa, ao mesmo tempo em que promove os interesses da família. As matronas progenitoras incorporam as maquinações e traições associadas à Rainha das Aranhas. Cada uma está no centro de uma vasta rede conspiratória, com demônios, drows, aranhas e escravos posicionados entre elas e seus inimigos. Embora as matronas progenitoras dominem um grande poder, esse poder depende da manutenção do favor da Rainha Aranha, e o deus das trevas às vezes recupera caprichosamente o que ela deu. O bloco de estatísticas aqui representa uma matrona progenitora no auge de seu poder.

Matrona progenitora é um estranho título para um tirano cruel, mas dado o que o drow considera como uma deusa, talvez não devamos nos surpreender.

Drow Lâmina Sombria

Os drows lâminas sombrias rondam secretamente as passagens escuras do Subterrâneo, ligados a tarefas de caos. Assassinos implacáveis, lâminas sombrias encontram emprego em uma casa nobre, geralmente envolvendo a eliminação de um rival em outra casa. Os lâminas sombrias também protegem os enclaves e as cidades do Subterrâneo de inimigos e rastreiam os ladrões que saem com tesouros valiosos. Em qualquer papel que eles sirvam, eles se movem sem serem detectados até o momento em que atacam. E então eles são a última coisa que suas vitimas veem.

Um lâmina sombria aproveita uma magia negra que supostamente surge de um diabólico ritual no qual o drow mata um demônio menor e misticamente impede-o de refazer-se no Abismo. Este ritual cria um demônio das sombras e infunde o drow com essa magia sombria.

Variação: Invocando Demônios das Sombras

Alguns drows lâminas sombrias tem uma ação que permite que eles invoquem um demônio.

Invocar Demônio das Sombras (1/Dia). O drow que tenta invocar magicamente uma yochlol tem 50 por cento de chance de sucesso. Se a tentativa fracassar, o drow sofre 5 (1d10) de dano psíquico. De outro modo, o demônio invocado aparece em um espaço desocupado até 18 metros do invocador, age como um aliado de seu invocador e não pode invocar outros demônios. Ele permanece por 10 minutos, até que ele ou seu invocador morram, ou até que seu invocador o dispense com uma ação.

Drow Lâmina Sombria

Humanoide Médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 17 (couro batido)
Pontos de Vida 150 (20d8+60)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +9, Con +7, Sab +6
Perícias Furtividade +9, Percepção +6
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 36 m
Idiomas Élfico, Subcomum
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Ancestralidade Feérica. O drow possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias que possam colocar o drow para dormir.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 13). O drow pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *globos de luz*
1/dia cada: *escuridão, fogo das fadas, levitação* (pessoal apenas)

Passo das Sombras. Enquanto em penumbra ou escuridão, o drow pode teletransportar, com uma ação bônus, a até 18 metros para um espaço desocupado que ele possa ver que também esteja na penumbra ou escuridão. Ele terá vantagem no primeiro ataque corpo-a-corpo que ele fizer antes do final do turno.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o drow tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O drow realiza dois ataques com sua espada das sombras. Se qualquer um dos ataques acertar e o alvo estiver 3 metros de um cubo de escuridão de 1,5 metros cúbicos, criado pela espada das sombras no turno anterior, o drow pode dissipar essa escuridão e fazer com que o alvo sofra 21 (6d6) de dano necrótico. O drow pode dissipar escuridão dessa maneira não mais que uma vez por turno.

Espada das Sombras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d6+5) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano necrótico e 10 (3d6) de dano de veneno. O drow pode então preencher um espaço desocupado de 1,5 metros cúbicos, que esteja a 1,5 metros do alvo, com escuridão mágica, a qual permanecerá por 1 minuto.

Besta de Mão. *Ataque à Distância com Arma:* +9 para atingir, alcance 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d6+5) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 1 hora. Se o alvo fracassar no teste de resistência por 5 ou mais, ele também ficará inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar uma ação para sacudi-lo até acordar.

Duergares

O enredo dos cruéis duergares não é apenas derrotar outros anões, mas derrubar todo o panteão anão como vingança por terem sido abandonados e deixados para serem escravizados por devoradores de mentes. Para esse fim, duergares treinam guerreiros para cobrir uma variedade de funções.

Duergar Déspota

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 119 (14d8+56)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	5 (-3)	19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Con +8, Sab +6
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado
Sentidos Percepção passiva 12, visão no escuro 36 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 12 (8.400 EXP)

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade de conjuração inata de um duergar déspota é Inteligência (CD de resistência de magia 12). Ele pode conjurar, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *ilusão menor, mãos mágicas*
1/dia cada: *contramágica, névoa fétida, passo nebuloso*

Motor Psíquico. Quando o duergar déspota sofre um acerto crítico ou tem seus pontos de vida reduzidos a 0, a energia psíquica irrompe de seu corpo para causar 14 (4d6) de dano psíquico a cada criatura que esteja a 1,5 metros dele.

Resistência à Magia. O duergar déspota possui vantagem em testes de resistência que envolva magias e outros efeitos mágicos.

Sensibilidade a Luz Solar. Enquanto sob luz solar, o duergar déspota possui desvantagem em jogadas de ataque, bem como testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O duergar déspota pode realizar dois ataques com seus punhos de aço e dois ataques de pisotear. Ele pode substituir até quatro de seus ataques por usos de Jato de Fogo.

Punho de Aço. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8+5) de dano de concussão. Se a criatura for Enorme ou menor, ela deverá realizar um teste de resistência de Força CD 17 ou será arremessada a até 6 metros para trás em uma linha reta. O alvo fica caído e então sofre 10 (3d6) de dano de concussão.

Pisotear. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d8+5) de dano de concussão, ou 18 (3d8+5) em um alvo caído.

Jato de Fogo. O duergar déspota expele chamas em uma linha de 30 metros de comprimento e 1,5 metros de distância. Cada criatura na linha deverá realizar um teste de resistência de Destreza CD 16, sofrendo 18 (4d8) de dano de fogo em um fracasso, ou metade desse dano em um sucesso.

Duergar Déspota

Os duergares déspotas substituem partes de seus corpos com dispositivos mecânicos que eles podem controlar a partir de suas habilidades psiônicas.

Duergar Martelador

O martelador é uma máquina de cavar com um duergar preso dentro dele — tipicamente uma punição para aqueles cujo trabalho ético oscila. O mecanismo da máquina transforma a dor do duergar capturado em energia que alimenta o dispositivo, que é tipicamente usado para cavar túneis e repelir invasores.

Duergar Cavalgaranha

Os cavalgaranha são cavaleiros duergar, treinado para lutar enquanto cavalgam corcelantes.

Duergar Mestres da Mente

Os temidos duergares mestres da mente usualmente operam como espiões, seja dentro ou fora de uma fortaleza duergar. Suas melhoradas habilidades psiônicas permitem-nos ver através de ilusões com facilidade e se encolhem no tamanho de uma miniatura para espiar seus alvos.

Duergar Martelador

Constructo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 33 (6d8+6)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Resistência a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 7, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende Anão, mas não pode falar
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Motor da Dor. Uma vez por turno, uma criatura que ataque o martelador pode alvejar o duergar preso nela. O atacante possui desvantagem na jogada de ataque. Em um acerto, o ataque causa 5 (1d10) de dano extra no martelador, e o martelador pode responder usando seus Ataques Múltiplos com sua reação.

Monstro de Cerco. O martelador causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O martelador realiza dois ataques: um com suas garras e um com seu martelo.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano de concussão.

Martelo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6+3) de dano de concussão.

Duergar Mestre da Mente

Ausência de luz resulta em escuridão. Então, o que resulta na ausência do Bem? O Subterrâneo é um lugar com escassez de ambos.

Duergar Cavalgaranha

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 16 (brunea, escudo)
Pontos de Vida 26 (4d8+8)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistência a Dano veneno
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 36 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Resiliência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra veneno, magias e ilusões, bem como para resistir a enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade a Luz Solar. Enquanto sob luz solar, o duergar possui desvantagem em jogadas de ataque, bem como testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Treinamento de Cavalaria. Quando o duergar atinge o alvo com um ataque corpo-a-corpo enquanto montado em um corcelante fêmea, a corcelante pode realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra o mesmo alvo com uma reação.

Ações

Ataques Múltiplos. O duergar realiza dois ataques com sua picareta de guerra.

Picareta de Guerra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante, além de 5 (2d4) de dano de veneno.

Besta Pesada. *Ataque à Distância com Arma:* +2 para atingir, alcance 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d10) de dano perfurante.

Invisibilidade Compartilhada (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O duergar magicamente fica invisível por até 1 hora ou até atacar, conjurar uma magia ou até que sua concentração seja quebrada (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar estiver vestindo ou carregando fica invisível com ele. Enquanto o duergar invisível estiver montado em uma corcelante fêmea, a corcelante ficará invisível também. A invisibilidade se encerra prematuramente na corcelante imediatamente após seu ataque.

Duergar Mestre da Mente

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)
Pontos de Vida 39 (6d8+12)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+2)

Testes de Resistência Sab +2
Perícias Furtividade +5, Percepção +2
Resistência a Dano veneno
Sentidos Percepção passiva 12, visão no escuro 36 m, visão verdadeira 9 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Resiliência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra veneno, magias e ilusões, bem como para resistir a enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade a Luz Solar. Enquanto sob luz solar, o duergar possui desvantagem em jogadas de ataque, bem como testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

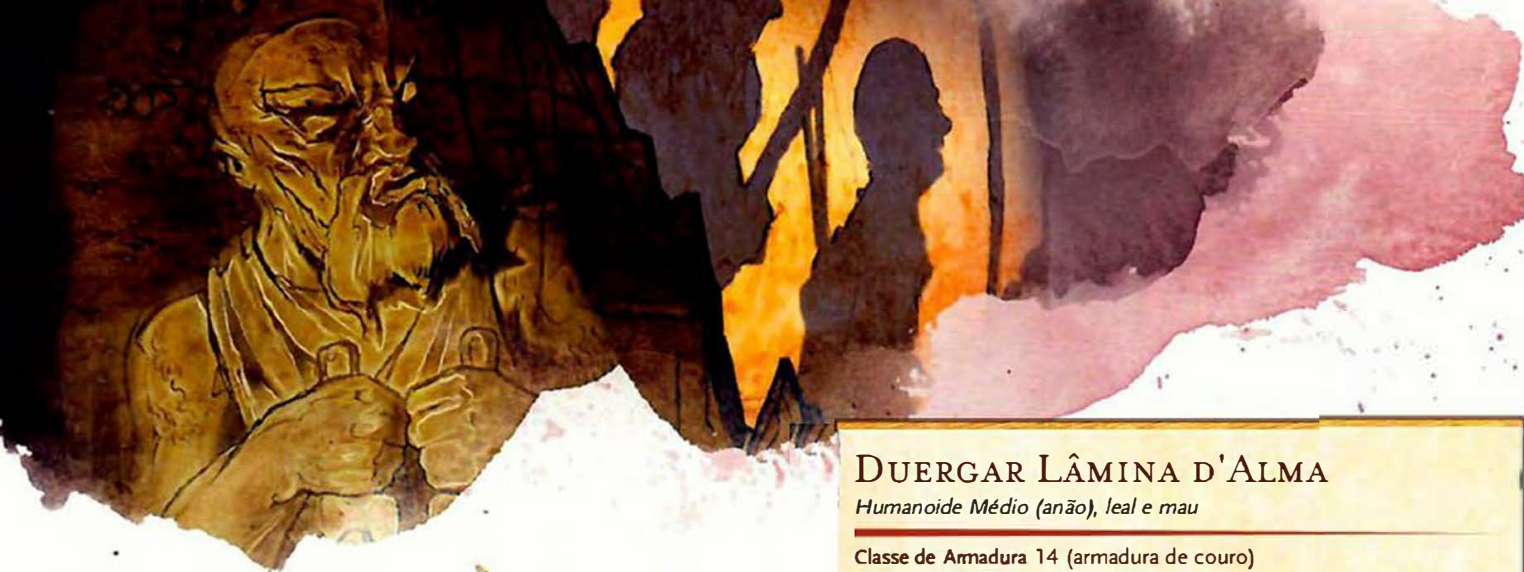
Ações

Ataques Múltiplos. O duergar realiza dois ataques corpo-a-corpo. Ele pode substituir um de seus ataques pelo o uso de Domínio da Mente.

Adaga Mentalmente Envenenada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4+3) de dano perfurante e 10 (3d6) de dano psíquico, ou 1 de dano perfurante e 14 (4d6) de dano psíquico enquanto reduzido.

Domínio da Mente. O duergar escolhe uma criatura que ele possa ver a até 18 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Inteligência CD 12, ou o duergar faz com que ele use sua reação para realizar uma jogada de ataque com arma contra outra criatura que o duergar possa ver, ou se mover a até 3 metros em uma direção à escolha do duergar. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito.

Invisibilidade (Recarrega 4–6). O duergar magicamente fica invisível por até 1 hora ou até atacar, conjurar uma magia, usar seu Reduzir ou até que sua concentração seja quebrada (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar estiver vestindo ou carregando fica invisível com ele.

Reduzir (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o duergar magicamente diminui em tamanho, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando. Enquanto reduzido, o tamanho do duergar é Pequeno, seu dano realizado com armas será 1 e fazendo jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência com desvantagem se eles usarem Força. Ele recebe um bônus de +5 em todos os testes de Destreza (Furtividade) e +5 de bônus em sua CA. Ele também pode utilizar uma ação bônus em cada um de seus turnos para realizar a ação Esconder.

Duergar Gritador

Um duergar gritador é um constructo que utiliza energia sônica para triturar pedra em areia. Duergares acusados de espalhar boatos ou tramando contra seus superiores são presos dentro de um destes mecanismos, suas barbas são tosadas e sua contínua agonia é canalizada em energia psiônica que alimenta o gritador.

Duergar Lâmina d'Alma

Lâminas d'Alma são guerreiros duergares do qual o domínio do psionismo permite-os manifestar lâminas de energia psíquica para fatiar em pedaços seus inimigos.

Duergar Gritador

Constructo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 38 (7d8+7)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 7, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende Anão, mas não pode falar
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Motor da Dor. Uma vez por turno, uma criatura que ataque o gritador pode alvejar o duergar preso nela. O atacante possui desvantagem na jogada de ataque. Em um acerto, o ataque causa 11 (2d10) de dano extra no gritador, e o gritador pode responder usando seus Ataques Múltiplos com sua reação.

Ações

Ataques Múltiplos. O gritador pode realizar um ataque com sua broca e usa seu Grito Sônico.

Broca. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (1d12+4) de dano perfurante.

Grito Sônico. O gritador emite energia destrutiva em um cubo de 4,5 metros. Cada criatura nessa área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 11 ou sofrerá 7 (2d6) de dano trovejante e ficará caída.

Duergar Lâmina d'Alma

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Resistência a Dano veneno
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 36 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade de conjuração inata de um duergar é Sabedoria (CD de resistência de magia CD 12,+4 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *ataque certeiro, barreira de lâminas*
3/dia cada: *marca do caçador, salto*

Criar Lâmina d'Alma. Com uma ação bônus, o duergar pode criar uma lâmina visível de energia psiônica, no tamanho de uma espada curta. A arma surge na mão do duergar e desaparece se ela deixar de ser empunhada pelo duergar, ou se o duergar morrer ou ficar incapacitado.

Resiliência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra veneno, magias e ilusões, bem como para resistir a enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade a Luz Solar. Enquanto sob luz solar, o duergar possui desvantagem em jogadas de ataque, bem como testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Ações

Lâmina d'Alma. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano de energia, ou 10 (2d6+3) de dano de energia enquanto estiver aumentado. Se o lâmina d'alma tiver vantagem na jogada de ataque, o ataque causa 3 (1d6) de dano de energia extra.

Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o duergar magicamente aumenta em tamanho, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o tamanho do duergar é Grande, seu dado de dano em armas baseadas em Força é dobrado (incluso em seu ataque) e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para se tornar Grande, ele atinge o máximo tamanho possível no espaço disponível.

Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O duergar magicamente fica invisível por até 1 hora ou até atacar, conjurar uma magia, usar seu Aumentar ou até que sua concentração seja quebrada (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar estiver vestindo ou carregando fica invisível com ele.

Você pensa que anões são severos e desagradáveis? Espere até você conhecer um duergar.

Duergar Guarda de Pedra

Duergar Guarda de Pedra

Os guardas de pedra são tropas de elite duergar, enviados em pequenos números para reforçar bandos de guerra regulares ou organizados em forças de ataque de elite para missões específicas.

Duergar Guarda de Pedra

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 18 (cota de malha, escudo)
Pontos de Vida 39 (6d8+12)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistência a Dano veneno
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 36 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Formação em Falange. O duergar tem vantagem em jogadas de ataque e testes de resistência de Destreza enquanto permanecer até 1,5 metros de um duergar aliado que esteja portando um escudo.

Resiliência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra veneno, magias e ilusões, bem como para resistir a enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade a Luz Solar. Enquanto sob luz solar, o duergar possui desvantagem em jogadas de ataque, bem como testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Ações

Faca do Rei (Espada Curta). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante, ou 11 (2d6+4) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m ou 6/36 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante, ou 11 (2d6+4) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o duergar magicamente aumenta em tamanho, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o tamanho do duergar é Grande, seu dado de dano em armas baseadas em Força é dobrado (incluso em seu ataque) e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para se tornar Grande, ele atinge o máximo tamanho possível no espaço disponível.

Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O duergar magicamente fica invisível por até 1 hora ou até atacar, conjurar uma magia, usar seu Aumentar ou até que sua concentração seja quebrada (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar estiver vestindo ou carregando fica invisível com ele.

Duergar Senhor da Guerra

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 20 (armadura de placas, escudo)
Pontos de Vida 75 (10d8+30)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Resistência a Dano veneno
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 36 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 6 (2.300 EXP)

Resiliência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra veneno, magias e ilusões, bem como para resistir a enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade a Luz Solar. Enquanto sob luz solar, o duergar possui desvantagem em jogadas de ataque, bem como testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O duergar realiza três ataques com seu martelo ou sua azagaia e usa Chamada ao Ataque, ou Aumentar se ele estiver disponível.

Martelo Psíquico Sintonizado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d10+4) de dano de concussão, ou 15 (2d10+4) de dano de concussão enquanto estiver aumentado, mais 5 (1d10) de dano psíquico.

Azagaia. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, distância 6/36 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante, ou 11 (2d6+4) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

Chamada ao Ataque. Até três duergares aliados que estejam a até 36 metros deste duergar e que possam ouvi-lo podem cada um deles, usar suas reações para realizar um ataque com arma.

Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o duergar magicamente aumenta em tamanho, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o tamanho do duergar é Grande, seu dado de dano em armas baseadas em Força é dobrado (incluso em seu ataque) e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para se tornar Grande, ele atinge o máximo tamanho possível no espaço disponível.

Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O duergar magicamente fica invisível por até 1 hora ou até atacar, conjurar uma magia, usar seu Aumentar ou até que sua concentração seja quebrada (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar estiver vestindo ou carregando fica invisível com ele.

Reações

Instruções de Remoção. Quando um aliado que o duergar possa ver realizar uma rolagem de d20, o duergar pode rolar um d6 e o aliado pode adicionar o valor rolado ao d20, sofrendo 3 (1d6) de dano psíquico. Uma criatura imune a dano psíquico não pode ser afetado por Instruções de Remoção.

Duergar Senhor da Guerra

Um senhor da guerra é astuto, inspirador e cruel em partes iguais. Um guerreiro habilidoso que conduz os duergares à batalha, o senhor da guerra pode usar picos de energia psíquica para obrigar os guerreiros duergares a lutarem mais.

Duergar Xarrorn

Os xarrorn são especialistas que constroem armas usando uma mistura de alquimia e psionismo.

Duergar Xarrorn

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 26 (4d8+8)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Resistência a Dano veneno
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 36 m
Idiomas Anão, Subcomum
Nível de Desafio 6 (2.300 EXP)

Resiliência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra veneno, magias e ilusões, bem como para resistir a enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade a Luz Solar. Enquanto sob luz solar, o duergar possui desvantagem em jogadas de ataque, bem como testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Ações

Lança de Fogo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir (com desvantagem se o alvo estiver a até 1,5 metros do duergar), alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d12+3) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de fogo, ou 16 (2d12+3) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de fogo enquanto estiver aumentado.

Esguicho de Fogo (Recarrega 5–6). De sua lança de fogo, o duergar dispara um cone de fogo de 4,5 metros ou em uma linha de 6 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura na área deverá realizar um teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 10 (3d6) de dano de fogo em um fracasso, ou metade desse dano em um sucesso.

Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Por 1 minuto, o duergar magicamente aumenta em tamanho, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o tamanho do duergar é Grande, seu dado de dano em armas baseadas em Força é dobrado (incluso em seu ataque) e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para se tornar Grande, ele atinge o máximo tamanho possível no espaço disponível.

Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O duergar magicamente fica invisível por até 1 hora ou até atacar, conjurar uma magia, usar seu Aumentar ou até que sua concentração seja quebrada (como se concentrasse em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar estiver vestindo ou carregando fica invisível com ele.

Eidolon

Os deuses possuem diversos métodos para proteger locais que julgam sagrados. Um servo que eles contam muitas vezes para fazer isso é o eidolon, um espírito fantasma obrigado por um juramento sagrado para proteger locais de importância para os divinos. Forjado com as almas daqueles que provaram sua devoção inabalável, eidolons espreitam templos e jazigos, lugares onde milagres foram testemunhados e relíquias entesouradas, para assegurar que nenhum inimigo possa ganhar apoio contra a causa dos deuses através de profanação ou violência dentro destes locais. Se um inimigo com essas intenções põe os pés dentro de um local protegido, o eidolon imerge para um recipiente esculpido, uma estátua especialmente preparada para alojar a alma dos seus protetores. O eidolon então dá vida a efígie e usa seu corpo emprestado para expulsar os intrusos empenhados em saquear as relíquias, que é encarregado de guardar.

Guardiões Sagrados. Criar um eidolon requer o espírito de um devoto fanático — um indivíduo que, em vida, serviu com fidelidade inabalável. Após a morte, um deus pode recompensar tal seguidor com trabalho eterno na proteção de um local sagrado. Um eidolon não tem propósito além de guardar o local em que foi designado e nunca sai.

Estátuas Animadas. Um eidolon tem poucos métodos para se proteger além de sua habilidade para acordar seus recipientes sagrados. Quando um inimigo entra, o eidolon salta para a ação fundindo seu corpo com uma das várias estátuas no local. Após fazer isso, o eidolon controla o constructo como se fosse seu próprio corpo e usa seus punhos para expulsar intrusos, esmagando e aniquilando tudo que puder alcançar.

Natureza Morta-Viva. Um eidolon não necessita respirar, comer, beber ou dormir.

Não são apenas os deuses que possuem o poder para prender espíritos em seus eidolons. Seres como os arquidiabos podem fazer isso com as almas de seus cultistas. Moloch, por exemplo.

Eidolon

Morto-Vivo Médio, qualquer tendência

Classe de Armadura 9
Pontos de Vida 63 (18d8-18)
Deslocamento 0 m, voo 12m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	8 (-1)	9 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Testes de Resistência Sab +8
Perícias Percepção +8
Resistência a Dano ácido, eletricidade, fogo, trovejante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano frio, necrótico, veneno
Imunidade a Condição agarrado, amedrontado, caído, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 18, visão no escuro 36 m
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 12 (8.400 EXP)

Animação Sagrada (Recarrega 5–6). Quando o eidolon se move dentro de um espaço ocupado por uma estátua sagrada, o eidolon pode desaparecer, fazendo com que a estatua se torne uma criatura sob seu controle. O eidolon sua as estatísticas da estátua sagrada no lugar da sua.

Movimento Incorpóreo. O eidolon pode se mover através de outras criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano de energia se ele encerrar seu turno dentro de um objeto que não seja uma estátua sagrada.

Resistência a Expulsão. O eidolon tem vantagem em testes de resistência contra qualquer efeito de expulsar mortos-vivos.

Ações

Pavor Divino. Cada criatura que esteja até 18 metros do eidolon e que ele possa ver, precisará ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD15 ou ficará amedrontado pelo eidolon por 1 minuto. Enquanto amedrontado dessa forma, a criatura precisará usar a ação de Disparada e se moverá para longe do eidolon pelo caminho mais seguro possível no início de cada um de seus turnos, exceto se não tiver mais lugar para se mover, onde nesse caso, a criatura também estará paralisada até poder se mover novamente. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no fim de cada um de seus turnos, terminando os efeitos em si mesmo em um sucesso. Se o teste de resistência for bem-sucedido ou se o efeito terminar, o alvo está imune a Pavor Divino de qualquer eidolon pelas próximas 24 horas.

Estátua Sagrada

Constructo Grande, mesma tendência do eidolon

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 95 (10d10+40)
Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Testes de Resistência Sab +8
Resistência a Dano ácido, eletricidade, fogo; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano frio, necrótico, veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado.
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 36 m
Idiomas quaisquer idiomas que o eidolon conhecia em vida

Aparência Falsa. Enquanto a estatua estiver imóvel, ele é indistinguível de uma estátua normal.

Habitante Fantasmagórico. O eidolon que entre em uma estátua sagrada permanece dentro dela até a estátua cair a 0 pontos de vida, o eidolon use uma ação bônus para sair da estátua, ou se o eidolon é transformado ou forçado a sair como pela magia dissipar o bem e mal. Quando o eidolon deixa a estátua, ele aparece em um espaço desocupado até 1,5 metros da estátua.

Inerte. Quando não habitada por um eidolon, a estátua é um objeto.

Ações

Ataques Múltiplos. A estátua realiza dois ataques com duas pancadas.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 43 (6d12+4) de dano de concussão.

Rocha. *Ataque à Distância com Arma:* +8 para atingir, alcance 18/72 m, um alvo. *Acerto:* 37 (6d10+4) de dano de concussão.

Eladrins

Eladrins vivem no verdejante esplendor da Agrestia das Fadas. Eles são aparentados com os elfos encontrados no Plano Material e assemelham-se no seu amor pela beleza e no valor que colocam na liberdade pessoal. Mas, enquanto outros elfos conseguem acalmar seus impulsos selvagens, eladrins são criaturas governadas por emoção – e, por causa de sua natureza magica singular, sofrem mudanças físicas que combinam com seu temperamento.

Os eladrins passaram séculos na Agrestia das Fadas e muitos se tornaram feérico como resultado. Alguns ainda são humanoides, similares nesse sentido com outros elfos. Os eladrins apresentados aqui são da variedade feérica.

Criaturas Passionais. A mágica que flui pelos eladrins responde ao seu estado emocional lhes transformando em diferentes aspectos sazonais, com comportamentos e habilidades que junto com suas formas. Alguns eladrins podem permanecer em um aspecto especifico por anos, enquanto outros podem atravessar todo o espectro emocional a cada semana.

Amantes da Beleza. Independente do aspecto que expressam, eladrins amam beleza e se cercam de coisas adoráveis. Eladrins tentam possuir quaisquer objetos que achem impressionantes. Eles podem buscar ter uma pintura, uma estátua ou uma joia cintilante. Quando encontram pessoas graciosas ou com espirito luminoso, eles usam sua mágica para deleitar essas pessoas, ou, no caso de eladrins malignos, sequestrá-las.

Eladrin Outonal

Eladrins geralmente entram na estação outonal quando são dominados por sentimentos de benevolência. Nesse aspecto, eles desarmam conflitos e aliviam sofrimento usando sua magia para curar, tratar e aliviar qualquer doença que possa afetar as pessoas que vem procurar ajuda. Eles não toleram violência em sua presença e agem rapidamente para resolver disputas e garantir que a paz continue a reinar.

Eladrin Primaveril

Com os corações cheios de alegria, eladrins primaveris pinoteiam pelos reinos silvestres enchendo o ar com música e risadas. Esses eladrins brincalhões encantam outras criaturas para enchê-las com a alegria da primavera. Suas palhaçadas podem prejudicar outras criaturas ou até mesmo conduzi-las ao perigo.

Eladrin Veranil

Quando irritados, eladrins entram na estação veranil. Um estado ardente e tempestuoso que os transforma em guerreiros agressivos ansiosos para desabafar sua ira. Sua magia responde a essa fúria que amplifica as habilidades de combate do eladrin, isso lhes ajuda a se movimentar surpreendentemente rápido e bater com força descomunal.

Eladrin Invernal

Quando a tristeza aflige eladrins, eles entram na estação invernal e se tornam figuras melancólicas e amargas. Lágrimas congeladas escorrem de suas bochechas e a tristeza palpável emana deles como um frio intenso.

Natureza Mutável

Quando um eladrin apresentado aqui termina um descanso longo, ele pode se associar com uma estação diferente desde que não esteja incapacitado. Quando o eladrin faz essa mudança, ele passa a usar o bloco de estatísticas da nova estação no lugar do seu bloco antigo. Qualquer dano que o eladrin tenha sofrido na sua forma original é aplicado à nova forma, assim como quaisquer condições ou outros efeitos que estejam lhe afetando.

Eladrin Outonal

Fada Média (elfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d8+51)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Perícias Intuição +7, Medicina +7
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Sentidos Percepção passiva 13, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um eladrin é Carisma (CD de resistência de magia 16). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *acalmar emoções, sono*
3/dia cada: *curar ferimentos* (como magia de 5º nível), *restauração menor*
1/dia cada: *restauração maior, cura completa, reviver os mortos*

Passo Feérico (Recarrega 4–6). Com ação bônus, o eladrin pode se teletransportar a até 9 metros dele para um espaço desocupado que ele possa ver.

Presença Encantadora. Qualquer criatura que não seja um eladrin que começar seu turno dentro de até 18 metros do eladrin precisa realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 16. Em caso de fracasso no teste, a criatura fica enfeitiçada pelo eladrin por 1 minuto. A criatura enfeitiçada tem desvantagem em testes de habilidade e testes de resistência. A criatura enfeitiçada pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem-sucedido ou o efeito terminar, a criatura estará imune a qualquer Presença Encantadora de qualquer eladrin pelas próximas 24 horas.

Sempre que o eladrin causar dano à criatura enfeitiçada, ela pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Resistência à Magia. O eladrin possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Espada Longa. *Ataque Corpo-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d8+1) de dano cortante, ou 6 (1d10+1) de dano cortante se usado com duas mãos, mais 18 (4d8) de dano psíquico.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma:* +7 para atingir, alcance 45/180 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante mais 18 (4d8) de dano psíquico.

Reações

Promover a Paz. Se uma criatura enfeitiçada pelo eladrin atingir uma jogada de ataque enquanto estiver em até 18 metros do eladrin, o eladrin magicamente faz com que este ataque erre seu alvo, desde que o eladrin consiga ver o atacante.

Para não ser apenas governado por emoções, mas fisicamente mudado por elas? Melhor não ter nenhuma emoção em tudo.

Eladrin Primaveril

Fada Média (elfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d8+51)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)

Perícias Enganação +8, Persuasão +8
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um eladrin é Carisma (CD de resistência de magia 16). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *enfeitiçar pessoa, riso histérico de Tasha*
3/dia cada: *confusão, cativar, sugestão*
1/dia cada: *dança irresistível de Otto, terreno alucinógeno*

Passo Feérico (Recarrega 4–6). Com ação bônus, o eladrin pode se teletransportar a até 9 metros dele para um espaço desocupado que ele possa ver.

Presença Rejubilante. Qualquer criatura que não seja um eladrin que começar seu turno dentro de até 18 metros do eladrin precisa realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 16. Em caso de fracasso no teste, a criatura fica enfeitiçada pelo eladrin por 1 minuto. Num sucesso, a criatura se torna imune a Presença Rejubilante de qualquer eladrin por 24 horas.

Sempre que o eladrin causar dano à criatura enfeitiçada, ela pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Resistência à Magia. O eladrin possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O eladrin faz dois ataques com sua arma. O eladrin pode conjurar uma magia no lugar de um desses ataques.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8+2) de dano cortante, ou 7 (1d10+2) de dano cortante se usado com duas mãos, mais 4 (1d8) de dano psíquico.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma:* +7 para atingir, alcance 45/180 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano psíquico.

Eladrin Veranil

Fada Média (elfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d8+51)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	21 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Perícias Atletismo +8, Intimidação +8
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Sentidos Percepção passiva 9, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Passo Feérico (Recarrega 4–6). Com ação bônus, o eladrin pode se teletransportar a até 9 metros dele para um espaço desocupado que ele possa ver.

Presença Assustadora. Qualquer criatura que não seja um eladrin que começar seu turno dentro de até 18 metros do eladrin precisa realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 16. Em caso de fracasso no teste, a criatura fica amedrontada pelo eladrin por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem-sucedido ou o efeito terminar, a criatura estará imune a Presença Assustadora de qualquer eladrin pelas próximas 24 horas.

Resistência à Magia. O eladrin possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataque Múltiplo. O eladrin faz dois ataques com sua arma.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8+4) de dano cortante, ou 15 (2d10+4) de dano cortante se usado com duas mãos, mais 4 (1d8) de dano de fogo.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma:* +9 para atingir, alcance 45/180 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8 +5) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de fogo.

Reações

Aparar. O eladrin adiciona 3 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que iria atingi-lo. Para fazê-lo, o eladrin precisa ver o atacante e estar segurando uma arma corpo-a-corpo.

Eladrin Invernal

Fada Média (elfo), caótico e neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d8+51)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Sentidos Percepção passiva 13, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um eladrin é Inteligência (CD de resistência de magia 16). Ele pode conjurar os seguintes feitiços, sem precisar de componentes materiais.

À vontade: *névoa obscurescente, lufada de vento*
1/dia cada: *cone de frio, tempestade de gelo*

Passo Feérico (Recarrega 4–6). Com ação bônus, o eladrin pode se teletransportar a até 9 metros dele para um espaço desocupado que ele possa ver.

Presença Lamentável. Qualquer criatura que não seja um eladrin que começar seu turno dentro de até 18 metros do eladrin precisa realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 13. Em caso de fracasso no teste, a criatura fica enfeitiçada pelo eladrin por 1 minuto. A criatura enfeitiçada tem desvantagem em testes de habilidade e testes de resistência. A criatura enfeitiçada pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem-sucedido ou o efeito terminar, a criatura estará imune a qualquer Presença Lamentável de qualquer eladrin pelas próximas 24 horas.

Sempre que o eladrin causar dano à criatura enfeitiçada, ela pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Resistência à Magia. O eladrin possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d8) de dano cortante, ou 5 (1d10) de dano cortante se usado com duas mãos.

Arco Longo. Ataque à Distância com Arma: +4 para atingir, alcance 45/180 m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano perfurante.

Reações

Repreensão Frígida. Quando o eladrin sofrer dano de uma criatura que ele possa ver e que esteja a até 18 metros dele, o eladrin pode forçar aquela criatura a realizar um teste de resistência de Constituição CD 16. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 11 (2d10) de dano de frio.

Elementais Anciões

Em seus planos nativos, elementais transpassam todas as paisagens estranhas e tempestuosas. Alguns possuem grandes poderes que foram ganhos ao devorarem seus parentes menores, acumulando a essência dessas criaturas até se tornarem seres extraordinários. Quando invocados, esses elementais anciões manifestam a capacidade de iniciar um apocalipse, pois são entidades cuja mera existência promete destruição.

Mortais Quando Invocados. Os métodos para invocar elementais anciões permanecem escondidos em tomos proibidos ou inscritos nas paredes de templos perdidos criados para honrarem um Ancião Elementar. Apenas conjuradores com poderosas habilidades possuem a minima chance de invocar um desses monstros, e constantemente, são destruídos devido aos esforços necessários. Portanto, apenas os membros mais fanáticos e niilistas, como os membros do culto Mal Elemental, tentam realizar tal invocação, na esperança de encaminhar o mundo a algum cataclismo final.

Natureza Elemental. Um elemental ancião não necessita respirar, comer, beber ou dormir.

Leviatã

Elemental Imenso, neutro

Classe de Armadura 17
Pontos de Vida 328 (16d20+160)
Deslocamento 12 m, natação 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	24 (+7)	30 (+10)	2 (-4)	18 (+4)	17 (+3)

Testes de Resistência Sab +10, Car +9
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição agarrado, atordoado, caído, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 18 m
Idiomas —
Nível de Desafio 20 (25.000 EXP)

Congelamento Parcial. Se o leviatã sofrer 50 de dano de frio, ou mais, durante um único turno, ele é parcialmente congelado; até o final de seu próximo turno, seu deslocamento é reduzido para 6 metros, e suas jogadas de ataque são feitas com desvantagem.

Forma d'Água. O leviatã pode entrar e permanecer no espaço de uma criatura hostil. Ele pode se mover através de um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Monstro de Cerco. O leviatã causa o dobro de dano a objetos e estruturas (incluído em Maremoto).

Resistência Lendária (3/Dia). Se o leviatã falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O leviatã realiza dois ataques: um com sua batida e outro com sua calda.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto:* 15 (1d10+10) de dano de concussão mais 5 (1d10) de dano de ácido.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto:* 16 (1d12+10) de dano de concussão mais 6 (1d12) de dano de ácido.

Maremoto (Recarrega 6). Enquanto submerso, o leviatã magicamente cria ondas de água centralizadas em si mesmo. A muralha de água pode chegar a 75 metros de altura, 75 metros de largura, podendo ter até 15 metros de espessura.

Quando o maremoto aparecer, todas as outras criaturas dentro de sua área devem realizar um teste de resistência de Força CD 24. A criatura sofre 33 (6d10) de dano de concussão Em caso de fracasso no teste, ou metade deste dano em um sucesso.

No início de cada um dos turnos do leviatã após o maremoto aparecer, a parede, junto com quaisquer outras criaturas que seja atingida por ela, move-se 15 metros de distância do leviatã. Qualquer criatura, Enorme ou menor, dentro do maremoto ou cujo espaço o maremoto entre quando se move, deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 25 ou sofre 27 (5d10) de dano de concussão. A criatura sofre este dano não mais do que uma vez por turno. Ao final de cada turno, o maremoto se move, reduzindo sua altura em 15 metros, e o dano causado a cada criatura nos turnos subsequentes advindos do maremoto é reduzido em 1d10. Quando o maremoto atinge 0 metros de altura, o efeito termina.

Uma criatura presa no maremoto pode se mover nadando. No entanto, devido a força da onda d'água, porém, a criatura deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Força (Atletismo) CD 24 para nadar, gastando todo seu turno.

Ações Lendárias

O leviatã pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O leviatã recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Pancada (Custa 2 Ações). O leviatã realiza seu ataque de pancada.

Movimento. O leviatã se move todo o seu deslocamento.

Renascer como uma fênix das cinzas — muitos usam esse pitoresco coloquialismo. Mal sabem eles sobre o verdadeiro horror de tal renascimento.

Leviatã

Uma imensa parede de água que arrasta navios para as profundezas do oceano e lava assentamentos costeiros inteiros – esse fenômeno tipifica a destruição que um leviatã pode causar ao mundo. Quando invocado, o leviatã surge de um imenso corpo de água e toma a forma num imenso corpo de serpente.

Fênix

Liberar uma fênix dos Planos Interiores cria uma grande explosão de fogo que se espalha no céu. Um enorme pássaro de fogo se forma no centro da fumaça e das chamas – um elemental ancião, possuido pela necessidade de transformar tudo em cinzas. A fênix raramente fica em um único lugar por muito tempo, pois se esforça para transformar o mundo em que está em um inferno.

Fênix

Elemental Imenso, neutro

Classe de Armadura 18
Pontos de Vida 175 (10d20+70)
Deslocamento 6 m, voo 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	26 (+8)	25 (+7)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Testes de Resistência Sab +10, Car +9
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição agarrado, atordoado, caído, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 15, visão no escuro 18 m
Idiomas —
Nível de Desafio 16 (15.000 EXP)

Forma de Fogo. A fênix pode se mover através de um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem se apertar. Qualquer criatura que tocar na fênix, ou realizar ataques corpo-a-corpo enquanto estiver a até 1,5 metros dela, sofrerá 5 (1d10) de dano de fogo. Além disso, a fênix pode entrar no espaço de criaturas hostis e permanecer. Na primeira vez que ela entra no espaço de uma criatura em seu turno, essa criatura sofre 5 (1d10) de dano de fogo. Com o toque, a fênix pode incendiar objetos inflamáveis que não estiverem sendo vestidos ou carregados (nenhuma ação é necessária).

Iluminação. A fênix emite luz plena num raio de 18 metros e penumbra por mais 9 metros adicionais.

Monstro de Cerco. A fênix causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Morte e Renascimento de Fogo. Quando uma fênix morre, ela explode. Cada criatura em um raio de 18 metros deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 20, sofrendo 22 (4d10) de dano de fogo em um fracasso no teste de resistência, ou metade deste dano se obtiver sucesso. O fogo incendeia objetos inflamáveis que estiverem na área e não estiverem sendo vestidos ou carregados.

A explosão destrói o corpo da fênix e deixa para trás cinzas em forma de ovo que pesa 5 quilos. As cinzas em forma de ovo ficam em brasa, causando 21 (6d6) de dano de fogo a qualquer criatura que a tocar, embora não mais que uma vez por rodada. A cinza é imune a todos os danos, e depois de 1d6 dias, ela choca uma nova fênix.

Resistência Lendária (3/Dia). Se a fênix falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

Sobrevoo. A fênix não provoca ataques de oportunidade quando ela voa para fora do alcance de seu inimigo.

Ações

Ataques Múltiplos. A Fênix realiza dois ataques: um com sua bicada e um com suas garras de fogo.

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +13 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d6+8) de dano de fogo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável, ele se inflama. Até que uma criatura realize uma ação para apagar o fogo, o alvo sofre 5 (1d10) de dano de fogo no início de cada um dos seus turnos.

Garras de Fogo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +13 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d8 +8) de dano de fogo.

Ações Lendárias

A fênix pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A fênix recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Bicada. A fênix realiza um ataque com sua bicada.

Movimento. A fênix se move todo o seu deslocamento.

Rasante (Custa 2 Ações). A fênix se move todo o seu deslocamento e realiza um ataque com suas garras de fogo.

Tempestade Anciã

Tempestades terríveis se manifestam na forma de uma tempestade anciã. Um ser esculpido nas nuvens, vento, chuva e relâmpagos, a tempestade anciã assume a forma de uma serpente alada que desliza pelos céus. Este ser inunda o terreno em baixo de si com um dilúvio e apunhala a terra com seus relâmpagos. Ventos destrutivos sopram barulhentamente ao seu redor, enquanto voa, alimentando o caos que é criado.

Tempestade Anciã

Elemental Imenso, neutro

Classe de Armadura 19
Pontos de Vida 264 (16d20+96)
Deslocamento 0 m, voo 36 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	28 (+9)	23 (+6)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Testes de Resistência Sab +12, Car +11
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano elétrico, trovejante, veneno
Imunidade a Condição agarrado, atordoado, caído, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 15, visão no escuro 18 m
Idiomas —
Nível de Desafio 23 (50.000 EXP)

Forma de Ar. A tempestade anciã pode se mover através de um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem se apertar.

Monstro de Cerco. A tempestade anciã causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Resistência Lendária (3/Dia). Se a tempestade anciã falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Tempestade Viva. A tempestade anciã sempre estará no centro de uma tempestade de 1d8+8 quilômetros de diâmetro. Densas precipitações em forma de chuva ou neve circulam a área central, fazendo com que a área da tempestade fique levemente obscurecida. Essa poderosa tempestade extingue chamas em área e impõem desvantagem à testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição.

Além disso, ventos fortes circulam a área coberta pela tempestade. Os ventos impõem desvantagem em jogadas de ataques à distância. Os ventos extingue chamas em área e dispersa névoas.

Sobrevoo. A tempestade anciã não provoca ataques de oportunidade quando ela voa para fora do alcance de seu inimigo.

Ações

Ataques Múltiplos. A tempestade anciã realiza dois ataques com seu estrondo trovejante.

Estrondo Trovejante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance de 6 m, um alvo. *Acerto:* 23 (4d6+9) de dano de trovejante.

Tempestade de Relâmpagos (Recarrega 6). Todas as outras criaturas dentro de um raio de 36 metros da tempestade anciã deve cada uma realizar um teste de resistência de Destreza CD 20, sofrendo 27 (6d8) de dano elétrico se falhar no teste de resistência, ou metade em um teste de resistência com sucesso. Se o alvo fracassar no teste de resistência por 5 ou mais, a criatura fica atordoada até o final de seu próximo turno.

Ações Lendárias

A tempestade anciã pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A tempestade anciã recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Movimento. A tempestade anciã se move todo o seu deslocamento.

Relâmpago Certeiro (Custa 2 Ações). A tempestade anciã pode fazer com que um relâmpago atinja um ponto no solo em qualquer lugar sob sua tempestade. Cada criatura em um raio de 1,5 metros desse ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 20, sofrendo 16 (3d10) de dano elétrico em caso de fracasso no teste de resistência, ou metade do dano em um sucesso.

Vendaval Gritante (Custa 3 Ações). A tempestade anciã libera uma rajada de trovões e ventos numa linha de 1,6 quilômetros de comprimento e 6 metros de largura. Objetos nesta área sofrem 22 (4d10) de dano trovejante. Cada criatura no local deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 21 ou sofrem 22 (4d10) de dano trovejante e será arremessado a até 18 metros de distância na direção do vendaval. Se um alvo arremessado colidir com um objeto imóvel, como uma parede ou o solo, o alvo sofre 3 (1d6) de dano de concussão para cada 3 metros que foi arremessado após o impacto do ataque. Se o alvo colidir com outra criatura, essa outra criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 19, ou sofrer o mesmo dano e ficar caída.

Zaratan

Quando o zaratan é invocado do Plano Elemental da Terra, o chão se levanta no formato de um gigantesco e blindado réptil, com seu casco composta pelo terreno que havia ali antes da invocação. O zaratan caminha sobre a terra, e cada um de seus passos causam ondas de choque através do chão que são capazes de derrubar estruturas.

Grosseiramente, o zaratan se move para frente, expressando sua raiva através de estrondosos gritos, ocasionalmente cuspindo rochas para todos os lados. Caso seja gravemente ferido, ele retrai seu apêndice lentamente, abrigando-se sob seu casco impermeável, aguardando até se recuperar e poder retomar sua marcha novamente.

Zaratan

Elemental Imenso, neutro

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 307 (15d20+150)
Deslocamento 12 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	30(+10)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Testes de Resistência Sab +12, Car +11
Vulnerabilidade a Dano trovejante
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição atordoado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 15, sentido sísmico 12 m, visão no escuro 12 m
Idiomas —
Nível de Desafio 22 (41.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com arma do zaratan são mágicos.

Monstro de Cerco. O zaratan causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

Movimento Sísmico. Com uma ação bônus após se mover pelo menos 3 metros no chão, o zaratan pode enviar uma onda de choque através do solo em uma área circular de 36 metros de raio centrada em si mesmo. Essa área se torna terreno difícil por 1 minuto, devido ao tremor. Cada criatura no solo que estiver se concentrando deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 25 ou a concentração da criatura será quebrada.

A onda de choque causa 100 de dano trovejante a todas as estruturas em contato com o solo na área. Se uma criatura estiver próxima a uma estrutura que desmorone, a criatura pode ser soterrada; uma criatura que esteja dentro da metade da distância de altura da estrutura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 25. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 17 (5d6) de dano de concussão e estará caída, além de ficar presa nos escombros. Uma criatura presa estará contida, exigindo um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 20 ao custo de uma ação para poder escapar. Outra criatura a até 1,5 metros de distância da criatura soterrada pode utilizar sua ação para retirar os escombros, garantindo vantagem no teste de resistência do soterrado. Se três criaturas usarem suas ações para remover os escombros, o soterrado recebe um sucesso automático em seu teste de resistência. Em um sucesso no teste de Destreza CD 25, a criatura recebe metade do dano e não fica caída ou presa aos escombros.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o zaratan falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem-sucedido ao invés disso.

Ações

Ataques Múltiplos. O zaratan realiza dois ataques: uma com sua mordida e um com seu pisotear.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto:* 28 (4d8+10) de dano perfurante.

Pisotear. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 6 m, um alvo. *Acerto:* 26 (3d10+10) de dano de concussão.

Cuspir Rochas. *Ataque à Distância com Arma:* +17 para atingir, alcance 36/72 m, um alvo. *Acerto:* 31 (6d8+10) de dano de concussão.

Vômito de Detritos (Recarrega 5–6). O zaratan exala detritos de rochas através de sua boca em uma área cúbica de até 27 metros. Cada criatura nesta área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 25, sofrendo 33 (6d10) de dano de concussão Em caso de fracasso no teste, ou metade se obtiver sucesso. A criatura que fracassar no teste por 5 ou mais ficará caída.

Ações Lendárias

A zaratan pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. A zaratan recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Pisotear. O zaratan realiza um ataque com seu pisotear.

Movimento. O zaratan se move todo o seu deslocamento.

Cuspir (Custa 2 Ações). O zaratan usa sua ação Cuspir Rochas.

Retrair (Custa 2 Ações). O zaratan se retrai dentro de seu casco. Até ele se emergir novamente, ele possui resistência a todos os tipos de dano. Em sua próxima ação lendária, ele deve gastar a ação Revitalizar ou Emergir.

Revitalizar (Custa 2 Ações). O zaratan pode usar essa opção apenas se estiver retraído em seu casco. Ele recupera 52 (5d20) de pontos de vida. Sua próxima ação lendária deve ser a ação Emergir.

Emergir. O zaratan emerge de seu casco e usa sua ação Cuspir Rochas. Ele pode usar esta ação apenas se estiver retraído em seu casco.

Espadachim Espectral

Quando um guerreiro obcecado pela glória morre em batalha sem ganhar a honra que procurava desesperadamente, seu espírito faminto por valor pode assombrar o campo de batalha como um espectro da espada.

Espíritos Sombrios. O local mais provável para se encontrar espadachins espectrais são áreas de antigas emboscadas, campos de batalha onde soldados foram derrubados por mágica sem chance de revidar e locais onde inimigos foram atraídos e esquartejados sem piedade.

Honra Sobre Tudo. Os espadachins espectrais se enraivecem se qualquer um questionar seu valor. Em contrapartida, eles são facilmente acalmados por enaltecimentos. Pouco lhes agrada mais do que escutar uma canção em sua honra. Vilarejos localizados perto de antigos campos de batalha realizam festivais anuais em memória dos guerreiros mortos para manter os espectros da espada serenos.

Natureza Morta-Viva. Um espadachim espectral não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Espadachim Espectral Comandante

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (peitoral, escudo)
Pontos de Vida 127 (15d8+60)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Percepção +4
Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, envenenado, exaustão, inconsciente
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 18 m
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 8 (3.900 EXP)

Fúria Marcial. Com uma ação bônus, o espadachim espectral pode realizar um ataque com arma, o qual causa 9 (2d8) de dano necrótico extra em um acerto. Se assim o fizer, ataques realizados contra ele tem vantagem até o começo de seu próximo turno.

Proteção contra Expulsão. O espadachim espectral e quaisquer outros espadachins espectrais em até 9 metros dele possuem vantagem em testes de resistência contra efeitos de expulsar mortos-vivos.

Ações

Ataques Múltiplos. O espadachim espectral realiza dois ataques com sua armas.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 8 (1d8+4) de dano cortante ou 9 (1d10+4) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma:* +5 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8+2) de dano perfurante.

Chamado à Honra (1/Dia). Para usar essa ação, o espadachim espectral deve ter sofrido dano durante o combate atual. Se o espadachim espectral puder usar essa ação, ele concede vantagem a si mesmo nas jogadas de ataques até o final de seu próximo turno e 1d4+1 espadachins espectrais guerreiros aparecem em espaços desocupados em até 9 metros dele. Os guerreiros permanecem na batalha até que caiam a 0 pontos de vida e eles iniciam seus turnos imediatamente após o turno do respectivo comandante na mesma contagem de iniciativa.

Espadachim Espectral Guerreiro

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (camisão de malha, escudo)
Pontos de Vida 45 (6d8+18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, envenenado, exaustão, inconsciente
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 18 m
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Fúria Marcial. Com uma ação bônus, o espadachim espectral pode realizar um ataque com arma. Se assim o fizer, ataques realizados contra ele tem vantagem até o começo de seu próximo turno.

Ações

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 8 (1d8+4) de dano cortante ou 9 (1d10+4) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Arco Longo. *Ataque à Distância com Arma:* +3 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d8+1) de dano perfurante.

Estranguladores são criaturas covardes e imbecis, imprestáveis como animal de guarda e absolutamente horríveis como servos. No entanto, para magos de baixa estatura, possuir um como familiar dispensa a necessidade de uma escada.

Estrangulador

O estrangulador é um predador subterrâneo muito mais perigoso do que seu tamanho pequeno e seus membros delgados e emborrachados podem sugerir.

Os estranguladores possuem cartilagens ao invés de um esqueleto ósseo. Essas estruturas internas flexíveis permitem a eles facilmente se esgueirar para dentro de fissuras estreitas e nichos em paredes nas cavernas onde habitam. Eles se escondem nesses lugares, invisíveis e silenciosos, aguardando a aproximação de uma presa.

Emboscadores Traiçoeiros. O método típico de um estrangulador atrair sua presa consiste em colocar o corpo da última vítima capturada para fora de seu esconderijo. Sempre que ele fica com fome, o estrangulador dilacera alguns pedaços de carne para se alimentar. Enquanto isso, o cadáver serve para atrair outros exploradores humanoides curiosos, drows, duergares, ou a presa favorita do estrangulador, goblins – para que cheguem ao seu alcance.

Quando um alvo se aproxima o bastante, as mãos em forma de estrela-do-mar do estrangulador saltam para fora de seu esconderijo e se envolvem ao redor do pescoço da vítima, prendendo a infeliz criatura contra a parede da caverna enquanto ela é sufocada. Devido a seus braços longos, o estrangulador é capaz de manter seu corpo no fundo da fenda onde se esconde, mantendo-o fora do alcance da maioria das armas normais.

Caçadores Solitários. Os estranguladores tendem a armar emboscadas sozinhos, ao invés de trabalhar em grupo, mas no local onde há uma dessas criaturas, normalmente haverão outras por perto. Elas se comunicam através de estranhos uivos lamentosos que viajam longas distâncias através da rocha, mas são difíceis de identificar e localizar numa caverna típica cheia de ecos.

Estrangulador

Aberração Pequeno, caótica e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 13 (3d6+3)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Furtividade +6
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 18 m
Idiomas Dialeto Subterrâneo
Nível de Desafio 1 (100 EXP)

Escalada Aracnídea. O estrangulador pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sem Ossos. O estrangulador pode se mover através de um espaço tão estreito quanto 10 centímetros sem se apertar.

Velocidade Anômala (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). O estrangulador pode realizar uma ação extra em seu turno.

Ações

Ataques Múltiplos. O estrangulador realiza dois ataques com seus tentáculos.

Tentáculo. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 5 (1d4+3) de dano de concussão mais 3 (1d6) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura de tamanho Grande ou menor, ela ficará agarrada (CD para escapar 15). Enquanto estiver agarrado, o alvo estará impedido e o estrangulador não pode usar este tentáculo em outro alvo. O estrangulador possui dois tentáculos. Se esse ataque for um acerto crítico, o alvo não pode respirar ou falar até que se solte.

As flores cadáveres são bastante úteis para vários fins. Simplesmente amontoe e enterre um necromante, e você deve ter uma boa colheita em cerca de uma semana.

Flor Cadáver

Uma flor cadáver pode brotar em cima do túmulo de um necromante maligno ou dos restos de mortos-vivos poderosos. A menos que seja arrancada e queimada enquanto ainda é uma muda, a flor cadáver cresce para um tamanho enorme ao longo de várias semanas, então se liberta da terra e começa a varrer cadáveres humanoides dos campos de batalha e cemitérios. Usando seus tentáculos fibrosos, ela coloca os restos em seu corpo e se alimenta de carniça para se reparar. A planta tem uma inclinação maligna e despreza os vivos.

Odor Horrível. Com ou sem cadáveres humanoides aninhados em seu corpo, uma flor cadáver exala um cheiro de decadência que pode sobrecarregar os sentidos das criaturas próximas, causando náuseas. O fedor, que serve como mecanismo de defesa, desaparece 2d4 dias após a morte da flor cadáver.

Flor Cadáver

Planta Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 127 (15d10+45)
Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	15(+2)	3 (-4)

Imunidade a Condição cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 36 m (cego além deste raio), Percepção passiva 12
Idiomas —
Nível de Desafio 8 (3.900 EXP)

Cadáveres. Quando encontrado pela primeira vez, uma flor cadáver contém os cadáveres de 1d6+3 humanoides. Uma flor cadáver pode conter os restos de até nove humanoides mortos. Esses restos têm cobertura total contra ataques e outros efeitos fora da flor cadáver. Se a flor cadáver morre, os cadáveres dentro dela podem ser retirados.

Enquanto tenha pelo menos um cadáver humanoide em seu corpo, a flor cadáver pode usar uma ação bônus para executar uma das seguintes ações:

- A flor cadáver digere um cadáver humanoide em seu corpo e instantaneamente recupera 11 (2d10) pontos de vida. Nada do corpo digerido permanece. Qualquer equipamento no cadáver é expelido da flor cadáver em seu espaço.
- A flor cadáver anima um humanoide morto em seu corpo, transformando-o em um zumbi. O zumbi aparece em um espaço desocupado a menos de um metro e meio da flor cadáver e age imediatamente após ela na ordem de iniciativa. O zumbi atua como um aliado da flor cadáver, mas não está sob o seu controle, e o seu cheiro se apega a ele (veja o traço Fedor da Morte).

Escalada Aracnídea. A flor cadáver pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Fedor da Morte. Cada criatura que inicia seu turno em um raio de 3 metros da flor cadáver ou de um de seus zumbis deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 14, a menos que a criatura seja um construto ou morto-vivo. Em caso de fracasso no teste, a criatura fica incapacitada até o final do turno. Criaturas que são imunes a dano venenoso ou a condição envenenado são automaticamente bem-sucedidas neste teste de resistência. Em caso de sucesso, a criatura fica imune ao cheio de todas as flores cadáveres por 24 horas.

Ações

Ataque Múltiplo. A flor cadáver realiza três ataques com seus tentáculos.

Tentáculo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d6+2) de dano de concussão, e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 14 ou sofre 14 (4d6) de dano de veneno.

Colher os Mortos. A flor cadáver agarra um humanoide morto solto dentro de 3 metros e engolfa o cadáver em si mesmo, junto com qualquer equipamento que o cadáver esteja utilizando ou carregando. Os restos podem ser usados com o traço Cadáveres.

Garra Óssea

Um mago que falha em se tornar um lich pode se tornar um garra óssea. Esse horrível morto-vivo gargalhante compartilha alguns poucos atributos de um lich, mas enquanto liches são mestres arcanos imortais, garras ósseas são escravos da escuridão, ódio e dor.

A parte mais importante do ritual de transformação ocorre quando a alma do aspirante a lich migra para um filactéria preparado. Se o mago for fisicamente ou magicamente muito fraco para compelir a alma para sua nova prisão, a alma ao invés disso procura um novo mestre — um humanoide que esteja a poucos quilômetros de distância e que possua um coração anormalmente cheio de ódio. A alma se une à essência impura que encontra naquela pessoa e o garra óssea se torna para sempre escravo dos desejos e caprichos subconscientes de seu novo mestre. Ele se forma perto de seu mestre, algumas vezes aparecendo antes daquele indivíduo para receber ordens e outras vezes simplesmente determinado ao cumprimento das vontades de seu mestre.

Imortalidade Limitada. Um garra óssea não pode ser destruído enquanto seu mestre viver. Não importa o que aconteça com o corpo de um garra óssea, ele se reestrutura dentro de horas e retorna para cumprir a tarefa que seu mestre designou.

O garra óssea pode servir apenas ao mal. Se seu mestre encontrar a redenção ou sinceramente se afastar do caminho do mal, o garra óssea é permanentemente destruído.

Assassinos Gargalhantes. Os garras ósseas se deleitam com assassinato e nada os satisfaz mais do que provocar uma dor horrível. Eles se escondem como aranhas em reentrâncias escuras, esperando que as vítimas fiquem ao alcance de seus longos braços de ossos. Uma vez alcançada, uma criatura é puxada para a escuridão para ser cortada em partes ou teletransportada para ser torturada até a morte em outro lugar.

Reflexões Sombrias. O mestre de um garra óssea pode não querer seu servo ou ainda pode sequer saber que possui um garra óssea como servo. Os garras ósseas se unem a pequenos criminosos, valentões e até mesmo a crianças especialmente cruéis. Mesmo que seu mestre não esteja ciente de seu novo e terrível guarda-costas, a região em seu entorno será amaldiçoada com desaparecimentos e assassinatos horríveis que possuem em comum o fato das vítimas serem alvos da inveja ou ira do mestre.

Natureza Morta-Viva. Um garra óssea não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Garra Óssea

Morto-vivo Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 127 (17d10+34)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	9 (-1)

Testes de Resistência Des +7, Con +6, Sab +6
Perícias Furtividade +7, Percepção +6
Resistência a Dano frio e necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum e o idioma principal de seu mestre
Nível de Desafio 12 (8.400 EXP)

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, o garra óssea pode realizar a ação de Esconder-se com uma ação bônus.

Rejuvenescimento. Enquanto seu mestre viver, um garra óssea destruído adquire um novo corpo em 1d10 horas, recuperando todos os seus pontos de vida e se tornando ativo novamente. O novo corpo aparece a 1,5 quilômetros de seu mestre.

Ações

Ataques Múltiplos. O garra óssea realiza dois ataques com suas garras.

Garra Perfurante. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 20 (3d10+4) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, o garra óssea pode puxar o alvo para até 3 metros em sua direção, e o alvo está agarrado (CD 14 para escapar).

O garra óssea possui duas garras. Enquanto uma garra prende um alvo, a outra garra pode atacar apenas aquele alvo.

Salto pelas Sombras. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, cada criatura dentro de 1,5 metros de distância à escolha do garra óssea deve ser bem-sucedida em um teste de resistência a Constituição CD 14 ou sofrerá 34 (5d12+2) de dano necrótico. O garra óssea então magicamente se teletransporta magicamente a até 18 metros para um espaço que ele possa ver.

Ele pode trazer junto uma criatura que esteja agarrando, teletransportando essa criatura para um espaço desocupado que ele possa ver a até 1,5 metros de seu destino. Os espaços de destino desse teletransporte devem na penumbra ou escuridão.

Reações

Alcance Mortal. Em resposta a um inimigo visível se movendo para dentro de seu alcance, o garra óssea pode fazer um ataque com garra contra aquele inimigo. Se o ataque atingir, o garra óssea pode fazer um segundo ataque com garras contra esse mesmo alvo.

Giff

É fácil identificar o giff em uma sala: um grupo de hipopótamos humanoides de 2 metros de altura, vestidos com uniformes militares espalhafatosos, com pistolas e mosquetes reluzentes à mostra. Esses mercenários viajantes espaciais são famosos por seu treinamento marcial e seu amor por explosivos.

Organização Militar. Todos os aspectos da sociedade giff são organizados segundo hierarquia militar. Desde o nascimento até a morte, todo giff tem um posto militar. Deve seguir as ordens dos superiores, e pode dar ordens aos de menor hierarquia. As promoções não dependem da idade, mas são concedidas por um superior como recompensa pelo valor. Os giffs são dedicados a seus filhos, mesmo que a maior parte de sua educação seja voltada para o combate e a guerra.

Mercenários Extraordinários. Os giff estão em alta demanda como guerreiros de aluguel, mas eles insistem em servir em unidades compostas inteiramente de giffs; um giff sendo contratado individualmente é algo sem precedentes. Os giffs se recusam a lutar contra outros giffs, e nunca concordarão com um contrato, a menos que estipule que eles possam ficar de fora de uma batalha em vez de travar uma guerra contra seus parentes. Um giff preza a reputação de sua unidade acima de sua própria vida. A vida é passageira, mas o regimento perdura por gerações ou mesmo séculos.

Um Cheiro de Pólvora. Os mosquetes e granadas são as armas favoritas de todos os giffs. Quanto maior a explosão, mais brilhante o flash e mais espessa a fumaça que produzir, mais o giff amará a arma. Sua habilidade com a pólvora é outra razão para sua popularidade como mercenários. Os giffs se divertem com o desafio de construir uma bomba grande o bastante para nivelar uma fortificação. Aceitam de bom grado o pagamento em barris de pólvora, em vez de ouro, pedras preciosas ou outra moeda.

Nenhuma Honra na Magia. Alguns giffs tornam-se magos, clérigos e outros tipos de conjuradores, mas eles são tão raros que a maioria das unidades mercenárias de giffs não tem capacidade mágica. Um giff típico é tão inteligente quanto o humano médio, mas seu foco no treinamento militar, com a exclusão de todas as outras áreas de estudo, pode fazê-los parecer obtusos para aqueles que possuem interesses mais variados.

Barril de Pólvora

Além de suas armas pessoais de pólvora, os navios e as companhias mercenárias dos giff transportam pólvora de reserva em barris. Em uma emergência, ou quando uma grande explosão é necessária, um barril inteiro pode ser detonado. Um giff acende o fusível no barril e pode então jogá-lo até 4,5 metros como parte da mesma ação. O barril explode no início do próximo turno do giff. Cada criatura dentro de 6 metros do barril explodindo deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 12. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 24 (7d6) de dano de fogo e fica caída. Em um teste bem-sucedido, a criatura sofre metade do dano e não fica caída.

Um barril a cada dois barris de pólvora a menos de 6 metros de um barril explodindo têm 50 por cento de chance de explodir. Cheque cada barril apenas uma vez por turno, não importa quantos outros barris explodam em volta dele.

Giff

Humanoide Médio, leal e neutro

Classe de Armadura 16 (peitoral)
Pontos de Vida 60 (8d8+24)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas Comum
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Conhecimento de Armas de Fogo. O domínio de suas armas pelo giff o permite ignorar a propriedade de carregamento de mosquetes e pistolas.

Investida de Cabeça. O giff pode tentar derrubar uma criatura; se o giff se mover pelo menos 6 metros em uma linha reta que termine dentro de 1,5 metros de uma criatura Grande ou menor, esta criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 14 ou sofrer 7 (2d6) de dano de concussão e ficará caída.

Ações

Ataques Múltiplos. O giff realiza dois ataques com sua pistola.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d8+4) de dano cortante ou 9 (1d10+4) de dano cortante se usada com as duas mãos.

Mosquete. *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 12/36 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d12+2) de dano perfurante.

Pistola. *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 9/27 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d10+2) de dano perfurante.

Granada de Fragmentação (1/Dia). O giff arremessa uma granada a até 18 metros. Cada criatura dentro de 6 metros da detonação da granada deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, sofrendo 17 (5d6) de dano perfurante em caso de fracasso teste, ou metade do dano em um sucesso.

O que seria deste multiverso se os githyankis não guardassem o Plano Astral da ameaça Illitide? O que a realidade se tornaria se os seres do pensamento governassem o plano do pensamento?

Giths

Os descendentes de um povo ancestral — tão velho que seu nome original foi perdido — se voltaram uns contra os outros, tornando-se inimigos ferozes divididos entre a mortalidade, o propósito e as maquinações de seus lideres. Os githyankis belicosos aterrorizam o Plano Astral, atacando outros mundos para saquear o multiverso de sua magia e riquezas. Os githzerais vivem separados do resto do cosmos, contidos dentro dos limites das fortalezas que flutuam no caos do Limbo. Embora os dois grupos de giths desprezem uns aos outros, o ódio pelos devoradores de mente de quem escaparam de servidão, ambos githyankis e githzerais se dedicam a caçar seus inimigos ancestrais.

Githyanki Gish

Humanoide Médio (gith), leal e mau

Classe de Armadura 17 (meia-armadura)
Pontos de Vida 123 (19d8+38)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Con +6, Int +7, Sab +6
Perícias Furtividade +6, Intuição +6, Percepção +6
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas Gith
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Conjuração. O githyanki é um conjurador de 8º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ataque certeiro, luz, mensagem, proteção contra lâminas*
1º nível (4 espaços): *mísseis mágicos, onda trovejante, recuo acelerado, sono*
2º nível (3 espaços): *invisibilidade, levitação, nublar*
3º nível (3 espaços): *bola de fogo, contramágica, velocidade*
4º nível (2 espaços): *porta dimensional*

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade de conjuração inata de um githyanki é Inteligência (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *dificultar detecção* (pessoal apenas), *passo nebuloso, salto*
1/dia cada: *telecinésia, viagem planar*

Magia de Guerra. Quando o githyanki usa sua ação para conjurar uma magia, ele pode realizar um ataque com arma como uma ação bônus.

Ações

Ataques Múltiplos. O githyanki realiza dois ataques com sua espada longa.
Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano cortante, ou 8 (1d10+3) de dano cortante se usado com as duas mãos, mais 18 (4d8) de dano psíquico.

Githyanki Gish

Suas mentes aguçadas e dons psiônicos permitem que os githyankis dominem a magia. Os gishs misturam suas habilidades mágicas com espadas para se tornarem inimigos perigosos em batalha. Suas capacidades especializadas os tornam adequados para o assassinato, a invasão e a espionagem.

Githyanki Kith'rak

A cultura militarizada dos githyankis atribui postos e responsabilidades aos seus cidadãos. Grupos de dez guerreiros seguem os comandos dos sarths (guerreiros githyankis), enquanto dez sarths obedecem aos comandos do poderoso kith'rak. Esses campeões ganham seu status através de treinamento tortuoso e testes psiônicos até que possam comandar o respeito de seus subalternos.

Githyanki Kith'rak

Humanoide Médio (gith), leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 180 (24d8+72)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Con +7, Int +7, Sab +6
Perícias Intimidação +7, Percepção +7
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas Gith
Nível de Desafio 12 (8.400 EXP)

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade de conjuração inata de um githyanki é Inteligência (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *dificultar detecção* (pessoal apenas), *passo nebuloso, salto*
1/dia cada: *telecinésia, viagem planar*

Reagrupar as Tropas. Como uma ação bônus, o githyanki pode magicamente acabar com as condições enfeitiçado e amedrontado em si mesmo e em cada criatura à sua escolha que ele possa ver dentro de até 9 metros dele.

Ações

Ataques Múltiplos. O githyanki realiza três ataques com sua espada grande.
Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6+4) de dano cortante, mais 17 (5d6) de dano psíquico.

Reações

Desviar. O githyanki adiciona 4 a sua AC contra um ataque corpo-a-corpo que o atingiria. Para realizar isso, o githyanki deve ser capaz de ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Githyanki Comandante Supremo

Humanoide Médio (gith), leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 187 (22d8+88)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Testes de Resistência Con +9, Int +8, Sab +8
Perícias Intimidação +9, Intuição +8, Percepção +8
Sentidos Percepção passiva 18
Idiomas Gith
Nível de Desafio 14 (11.500 EXP)

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade de conjuração inata de um githyanki é Inteligência (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *dificultar detecção* (pessoal apenas), levitação (pessoal apenas), *passo nebuloso*, *salto*
1/dia cada: *mão de bigby*, *telecinésia*, *sugestão em massa*, *viagem planar*

Ações

Ataques Múltiplos. O githyanki realiza três ataques com sua espada grande.

Espada Grande de Prata. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d6+7) de dano cortante, mais 17 (5d6) de dano psíquico. Em um acerto crítico contra um alvo em um corpo astral (como acontece com a magia projeção astral), o githyanki pode cortar o cordão prateado que prende o alvo ao seu corpo material, em vez de causar dano.

Reações

Desviar. O githyanki adiciona 5 a sua AC contra um ataque corpo-a-corpo que o atingiria. Para realizar isso, o githyanki deve ser capaz de ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Ações Lendárias

O githyanki pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O githyanki recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno:

Ataque (Custa 2 Ações). O githyanki realiza um ataque com sua espada grande.

Comandar Aliado. O githyanki toma como alvo um aliado que possa ver dentro de até 9 metros dele. Se o alvo puder ver ou ouvir o githyanki, o alvo pode realizar um ataque corpo-a-corpo com arma usando sua reação e tem vantagem nessa jogada de ataque.

Teletransporte. O githyanki se teletransporta magicamente, levando junto qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, a até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver. Também se torna insubstancial até o começo do seu próximo turno. Embora não esteja substancial, pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fosse um terreno difícil. Se ele terminar seu turno dentro de um objeto, ele sofre 16 (3d10) de dano de energia e é deslocado para o espaço desocupado mais próximo.

Githyanki Comandante Supremo

Os comandantes supremos lideram os exércitos githyankis, cada um comandando dez kith'raks, que por sua vez lideram o restante de suas forças. A maioria dos comandantes supremos montam dragões vermelhos em batalha.

Githzerai Anarquista

Como os mais poderosos dentre os githzerais, os anarquistas lideram as comunidades e mantêm as cidadelas de adamantino que servem como pontos de resistência nos planos além do Limbo. Eles têm formidáveis capacidades psiônicas, capazes de manipular a substância não formada de seu plano adotado com um pensamento. Esses raros githzerais são sábios e místicos, e sua palavra é lei.

O Covil dos Anarquistas

No Limbo, os githzerais anarquistas criam ilhas de tranquilidade no plano de outra maneira turbulento. Dirigindo seu poder psiônico, um anarquista pode dar forma à substância sem forma, criando montanhas, lagos e estruturas de qualquer composição para servir como base para uma comunidade githzerai.

Ações de Covil. Um anarquista pode usar as ações de covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o anarquista pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; o anarquista não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- O anarquista conjura a magia *relâmpago* (como uma magia de 5° nível), mas o anarquista pode mudar o tipo de dano de elétrico para fogo, frio, psíquico, radiante ou trovejante. Se a magia causa dano diferente de elétrico ou fogo, ela não incendeia objetos inflamáveis.
- O anarquista conjura a magia *criação* (como uma magia de 9° nível) usando a substância disforme do Limbo em vez de material sombrio. Se usado no Limbo, o objeto permanece até que a concentração do anarquista seja quebrada, independentemente de sua composição. Se o anarquista se move a mais de 12 metros do objeto, sua concentração é quebrada.
- O anarquista pode magicamente mover um objeto que ele possa ver dentro de até 15 metros, fazendo um teste de Sabedoria com vantagem. A CD depende do tamanho do objeto: CD 5 para Miúdo, CD 10 para Pequeno, CD 15 para Médio, CD 20 para Grande e CD 25 para Enorme ou maior.

Efeitos Regionais. A região que contém o covil de um anarquista é distorcida pela sua presença, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- No Limbo, o anarquista pode passar 10 minutos estabilizando uma área de 8 quilômetros centrada sobre ele, fazendo com que a substância disforme tome qualquer forma inanimada que o anarquista escolha. Durante esse processo, o anarquista determina a forma e a composição das formas criadas.
- O anarquista estabiliza qualquer objeto criado no Limbo e conduzido para o Plano Material enquanto o anarquista permanecer dentro de um quilômetro e meio dele (nenhuma ação é necessária).

Se o anarquista morrer, esses efeitos desaparecem após 1d6 rodadas. Toda substância formada torna-se uma agitação caótica de energia e matéria, desvendando-se em substância não formada que se dissipa 1d6 rodadas depois.

Os githzerais são vigilantes dos githyankis e dos ilitides. Os githyankis são vigilantes dos githzerais e dos ilitides. Assim, três forças desiguais reforçam o Equilíbrio.

Githzerai Anarquista

Humanoide Médio (gith), leal e mau

Classe de Armadura 20
Pontos de Vida 144 (17d8+68)
Deslocamento 9 m, voo 12 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Testes de Resistência For +8, Des +10, Int +9, Sab +10
Perícias Arcanismo +9, Intuição +10, Percepção +10
Sentidos Percepção passiva 20
Idiomas Gith
Nível de Desafio 16 (15.000 EXP)

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade de conjuração inata de um anarquista é Sabedoria (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *escudo arcano, queda suave, salto, telecinésia, ver o invisível*
1/dia cada: *círculo de teletransporte, globo de invulnerabilidade, muralha de energia, viagem planar*

Defesa Psíquica. Enquanto o anarquista não estiver usando armadura e empunhando nenhum escudo, sua CA inclui seu modificador de Sabedoria.

Ações

Ataques Múltiplos. O anarquista realiza três ataques desarmados.

Ataque Desarmado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8+5) de dano de concussão, mais 18 (4d8) de dano psíquico.

Ações Lendárias

O anarquista pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O anarquista recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Pancada. O anarquista realiza um ataque desarmado.

Teletransporte. O anarquista se teletransporta magicamente, levando junto qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, a até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Alterar Gravidade (Custa 3 Ações). O anarquista conjura a magia *inverter a gravidade*. A magia tem o efeito normal, exceto que o anarquista pode orientar a área em qualquer direção e criaturas e objetos caem em direção ao final dessa área.

Githzerai Iluminado

Os githzerais nunca param de treinar. Eles passam longas horas em meditação para transcender os limites de suas formas e apreender a natureza da realidade. Os zerths que alcançam o próximo nível de seu treinamento tornam-se um dos githzerais conhecidos como os iluminados.

Githzerai Iluminado

Humanoide Médio (gith), leal e mau

Classe de Armadura 18
Pontos de Vida 112 (15d8+45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	19 (+4)	13 (+1)

Testes de Resistência For +6, Des +8, Int +7, Sab +8
Perícias Arcanismo +7, Intuição +8, Percepção +8
Sentidos Percepção passiva 18
Idiomas Gith
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade de conjuração inata de um githzerai é Sabedoria (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas* (a mão é invisível)
3/dia cada: *escudo arcano, nublar, queda suave, recuo acelerado, salto, ver o invisível*
1/dia cada: *teletransporte, velocidade, viagem planar*

Defesa Psíquica. Enquanto o anarquista não estiver usando armadura e empunhando nenhum escudo, sua CA inclui seu modificador de Sabedoria.

Ações

Ataques Múltiplos. O githzerai realiza três ataques desarmados.

Ataque Desarmado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8+4) de dano de concussão, mais 13 (3d8) de dano psíquico.

Golpe Temporal (Recarrega 6). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8+4) de dano de concussão, mais 52 (8d12) de dano psíquico. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou se mover 1 rodada para frente no tempo. Um alvo que se move para frente no tempo desaparece durante o período. Quando o efeito termina, o alvo reaparece no espaço deixado ou em um espaço desocupado mais próximo a esse espaço, caso esteja ocupado.

Inumano Eviterno

A criação de um pacto entre um bruxo e um patrono não é uma ocasião pequena — pelo menos não para o bruxo. As consequências de quebrar esse pacto podem ser terríveis e, em alguns casos, letais. Um bruxo que falha em barganhar com um patrono maligno corre o risco de ressurgir da morte como um inumano eviterno, um morto-vivo imundo levado a servir seu patrono sobrenatural além do túmulo.

Um necromante extraordinariamente poderoso também pode descobrir os métodos obscuros de criar um inumano eviterno e então torná-lo um servo, agindo respectivamente como o patrono do inumano eviterno.

Obediente e Obcecado. Um desejo avassalador de servir consome a mente de um recém-desperto bruxo da morte. Todos os objetivos e ambições que teve na vida, que não agradam seu patrono, caem quando os desejos de seu mestre se tornam o propósito que impulsiona o inumano eviterno. A criatura imediatamente retoma o trabalho em nome do seu patrono. A realização de um objetivo difícil pode significar que o inumano eviterno seja forçado a servir a outra criatura poderosa ou possa ocasionar na coleta de seus próprios servos.

Seja qual for o objetivo, ele sempre reflete os interesses do patrono, variando de preocupações de pequena escala a questões de âmbito cósmico. Um inumano eviterno servo de um demônio pode trabalhar para destruir um templo específico dedicado a um bom deus, enquanto um que serve ao Grande Antigo pode ser encarregado de caçar os materiais necessários para invocar uma entidade horripilante no mundo.

Natureza Morta-Viva. Um inumano eviterno não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Magias Específicas de Patrono

Você pode personalizar um inumano eviterno, substituindo algumas ou todas as magias em seu traço Conjuração por magias específicas do seu patrono. Aqui estão alguns exemplos.

Inumano Eviterno

Patrono Arquifada: *fogo das fadas, fome de Hadar, força fantasmagórica, padrão hipnótico, piscar, sono*

Patrono Corruptor: *bola de fogo, cegueira/surdez, comando, mãos flamejantes, raio ardente, repreensão infernal*

Patrono Grande Antigo: *armadura de Agathys, detectar pensamentos, fome de Hadar, força fantasmagórica, riso histérico de Tasha, sussurros dissonantes*

Inumano Eviterno Mentor

Patrono Arquifada: *dominar besta, dominar pessoa, fogo das fadas, fome de Hadar, força fantasmagórica, invisibilidade maior, padrão hipnótico, piscar, similaridade, sono*

Patrono Corruptor: *bola de fogo, cegueira/surdez, coluna de chamas, comando, escudo de fogo, mãos flamejantes, muralha de fogo, névoa fétida, raio ardente, repreensão infernal*

Patrono Grande Antigo: *clarividência, detectar pensamentos, sussurros dissonantes, dominar pessoa, tentáculos negros de Evard, fome de Hadar, força fantasmagórica, enviar mensagem, riso histérico de Tasha, telecinésia*

Inumano Eviterno

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 12 (15 com armadura arcana)
Pontos de Vida 36 (8d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Testes de Resistência Int +4, Car +5
Perícias Arcanismo +4, História +4
Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 18 m
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 4 (1.100 EXP)

Conjuração. O inumano eviterno é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques com magia). Ele recupera suas magias gastas com um descanso curto ou longo. Ele conhece as seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *toque arrepiante, rajada mística, mãos mágicas*
1º-3º nível (2 espaços de 3º nível): *braços de Hadar, dissipar magia, imobilizar pessoa, fome de Hadar, invisibilidade, patas de aranha*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata do inumano eviterno é Carisma (CD de resistência de magia 13). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *detectar magia, disfarçar, armadura arcana*

Resistência a Expulsão. O inumano eviterno tem vantagem em testes de resistência contra qualquer efeito de expulsar mortos-vivos.

Ações

Garra Mortal. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d6+2) de dano necrótico.

Inumano Eviterno Mentor

Embora os inumanos eviternos existam para servir seus patronos, eles mantêm alguma liberdade quando se trata de elaborar táticas específicas e executar seus planos. Os poderosos inumanos eviternos recrutam criaturas menores para ajudá-los a realizar suas missões e, nessa faculdade, tornam-se os cérebros por trás de vastas conspirações e intrigas que culminam na realização de grandes atos do mal.

Inumano Eviterno Mentor

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (16 com armadura arcana)
Pontos de Vida 110 (20d8+20)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Testes de Resistência Int +5, Car +6
Perícias Arcanismo +5, História +5, Percepção +4
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 36 m (incluindo escuridão mágica)
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 8 (3.900 EXP)

Conjuração. O inumano evitemo é um conjurador de 10º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ele recupera suas magias gastas com um descanso curto ou longo. Ele conhece as seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, rajada de veneno, toque arrepiante*
1º-5º nível: (2 espaços de 5º nível): *braços de Hadar, contramágica, coroa da loucura, dissipar magia, escuridão, imobilizar monstro, invisibilidade, malogro, porta dimensional, voo*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata do inumano evitemo é Carisma (CD de resistência de magia 14). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *armadura arcana, detectar magia, disfarçar*

Resistência a Expulsão. O inumano evitemo tem vantagem em testes de resistência contra qualquer efeito de expulsar mortos-vivos.

Ações

Garra Mortal. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (3d6 + 3) de dano necrótico.
Dardos Sombrios. *Ataque à Distância com Magia:* +6 para atingir, alcance 9 m, um ou dois alvos. *Acerto:* 18 (4d8) de dano necrótico. Se o alvo for Grande ou menor, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 16 ou ficará impedido por tentáculos sombrios que o envolverão por 1 minuto. Um alvo impedido pode usar sua ação para repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si em um sucesso.

Inumano Eviterno Aparição

Desprovido de grande parte de sua magia, o poder do inumano eviterno aparição permanece entre o bruxo que era e a existência mortal de uma aparição - uma punição especial imposta por certos patronos e necromantes.

Inumano Eviterno Aparição

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 12 (15 com armadura arcana)
Pontos de Vida 37 (5d8+15)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência Sab +4
Perícias Arcano +3, Percepção +4
Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 14, visão no escuro 18 m
Idiomas quaisquer idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata da aparição é Carisma (CD de resistência de magia 13). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *armadura arcana, detectar magia, disfarce*
1/dia cada: *imobilizar pessoa, medo, passo nebuloso*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, a aparição tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Ações

Ataque Múltiplo. A aparição realiza dois ataques com seus Dardos Sombrios.
Dardos Sombrios. *Ataque à Distância com Magia:* +5 para atingir, alcance 36 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano necrótico.
Drenar Vida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d6+2) de dano necrótico. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou seu máximo de pontos de vida será reduzido em um valor igual ao dano sofrido. Essa redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se este efeito reduzir seus pontos de vida máximos para 0.

Um humanoide morto por este ataque ressurge 24 horas depois como um zumbi sob o controle da aparição, a menos que o humanoide tenha sua vida restaurada ou seu corpo seja destruído. A aparição não pode ter mais do que doze zumbis sob seu controle ao mesmo tempo.

Juramentos da Dor

A melancolia onipresente no Pendor das Sombras algumas vezes faz surgir estranhas encarnações da natureza desolada do plano. Os juramentos da dor encarnam as formas de sofrimento inerentes à paisagem sombria e castigam com horrores aqueles que aparecem pela frente.

Forma Dada pela Emoção. Cada juramento da dor personifica um aspecto diferente de desespero ou de angústia. Alguns são manifestações da ira, outros contemplam a solidão personificada. Sua natureza fornece pistas para compreender como eles se tornam mais fortes e também como derrotá-los. Entrar nas emoções negativas que os juramentos da dor representam faz com que essas entidades se tornem ainda mais mortais. Lutar contra essas emoções pode enfraquecê-los e afastá-los.

O Furioso

Apoiando-se na violência para sustentar sua existência, o furioso torna-se mais poderoso quando seus inimigos revidam. Se uma criatura opta por não atacar, porém, ele se torna confuso e seus ataques enfraquecem. Cada Furioso possui duas cabeças, que brigam entre si até encontrarem uma coisa na qual elas podem despejar suas iras.

O Faminto

Bestas horrendas com garras aprisionantes e bocas imensas, Famintos fazem o que for necessário para saciar seus apetites. Esses devoradores gananciosos consomem toda a vida e energia que encontrar, enchendo suas mandíbulas de carne e se bebendo os gritos de suas vítimas. Quando acabam eles se afastam enquanto seus olhos brilhantes retomam a busca de outra coisa para consumir.

O Solitário

A tristeza do isolamento aflige muitas criaturas que se escondem no Plano das Sombras, mas a necessidade de companhia não se manifesta de nenhuma forma mais dramática do que no Solitário. Quando estes juramentos da dor encontram outras criaturas, elas sentem uma profunda necessidade de interação e assim eles lançam seus braços semelhantes a arpões para puxar suas vítimas para perto.

O Perdido

O Pendor das Sombras engana seus visitantes até eles ficarem abandonados em meio a sua paisagem retorcida. Os perdidos são representações da ansiedade e do medo que as pessoas experimentam quando não conseguem encontrar o caminho. Estes juramentos da dor aparecem como coisas desesperadas e em pânico. Os perdidos tentam abraçar qualquer criatura que eles possam alcançar, tentando encontrar consolo nesse contato. Além do horror de ser abraçado por tal coisa, a vítima é inundada de medo e pânico na medida em que sua mente se curva sob a fúria deste assalto. Quanto mais os aliados da vítima lutarem pela sua liberação, pior a experiência se torna.

O Miserável

Pequenos monstros horríveis, os miseráveis se reúnem em grandes grupos para vasculhar o Pendor das Sombras por presas. Esses seres deploráveis se alimentam de força vital, assim, quando eles encontram uma criatura, eles avançam para cravar suas presas na vítima e poder beber sua energia vital.

O Furioso

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 255 (30d8+120)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +6
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante enquanto estiver na penumbra ou escuridão
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum
Nível de Desafio 13 (10.000 EXP)

Duas Cabeças. O furioso tem vantagem em testes de habilidade e em testes de resistência de Sabedoria (Percepção) contra as condições de ser amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, inconsciente e surdo.

Ira Crescente. Se outra criatura causa dano ao furioso, a próxima jogada de ataque do furioso será feita com vantagem até o final de seu próximo turno e a primeira vez que ele atingir um ataque de gancho dentro de seu próximo turno, o alvo sofre 19 (3d12) de dano psíquico extra.

Em seu turno, o furioso tem desvantagem nas jogadas de ataque se nenhuma criatura causou dano a ele desde o final de seu último turno.

Ações

Ataques Múltiplos. O furioso realiza dois ataques com seu gancho.

Gancho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d12+3) de dano perfurante.

J

O Faminto

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 225 (30d8+90)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante enquanto estiver na penumbra ou escuridão
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Fome de Vida. Se uma criatura que o faminto possa ver recuperar pontos de vida, o faminto recebe dois benefícios até o final de seu próximo turno: ele ganha vantagem em suas jogadas de ataque e sua mordida causa 22 (4d10) de dano necrótico extra em um acerto.

Ações

Ataques Múltiplos. O faminto realiza dois ataques: um com sua mordida e outro com suas garras.
Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d8+4) de dano perfurante mais 13 (3d8) de dano necrótico.
Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 18 (4d6+4) de dano cortante. Se o alvo for de tamanho Médio ou menor, ele ficará agarrado (CD 16 para escapar) ficará impedido até ser libertado. Enquanto estiver agarrando uma criatura, o faminto não pode atacar com suas garras.

O Solitário

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 112 (15d8+45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante enquanto estiver na penumbra ou escuridão
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum
Nível de Desafio 9 (5.000 EXP)

Dreno Psíquico. No início de cada turno do solitário, cada criatura a até 1,5 m de distância dele, deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou sofrerá 10 (3d6) de dano psíquico.
Prosperidade em Companhia. O solitário possui vantagem nas jogadas de ataque enquanto estiver dentro de até 9 metros de pelo menos duas outras criaturas. Caso contrário, tem desvantagem nas jogadas de ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. O solitário realiza um ataque com seu braço-arpão e usa seu Abraço da Desolação
Braço-Arpão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 18 m, um alvo. *Acerto:* 21 (4d8+3) de dano perfurante, e o alvo ficará agarrado (CD 15 para escapar) se ele for uma criatura de tamanho Grande ou menor. O solitário possui dois braços-arpões e pode agarrar até duas criaturas por vez.
Abraço da Desolação. Cada criatura agarrada pelo solitário deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 15. Uma criatura sofre 18 (4d8) de dano psíquico em caso de fracasso no teste ou metade do dano em um sucesso. Em qualquer caso, o solitário puxa cada criatura agarrada até 9 metros em sua direção.

O Perdido

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 78 (12d8+24)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	6 (-2)	7 (-2)	5 (-3)

Perícias Atletismo +6
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante enquanto estiver na penumbra ou escuridão
Sentidos Percepção passiva 8, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum
Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Ações

Ataques Múltiplos. O perdido realiza dois ataques com seus braços espinhosos.

Braços Espinhosos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d10+3) de dano perfurante.

Abraço. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 25 (4d10+3) de dano perfurante, e o alvo ficará agarrado (CD 14 para escapar) se for uma criatura de tamanho Médio ou menor. Até ser libertado, o alvo fica amedrontado e sofre 27 (6d8) de dano psíquico no final de cada um de seus turnos. O perdido pode abraçar apenas uma criatura por vez.

Reações

Abraço Apertado. Se o perdido sofrer dano enquanto estiver agarrando uma criatura, essa criatura sofre 18 (4d8) de dano psíquico.

O Miserável

Monstruosidade Pequena, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 10 (4d6-4)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)	5 (-3)	6 (-2)	5 (-3)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante enquanto estiver na penumbra ou escuridão
Sentidos Percepção passiva 8, visão no escuro 18 m
Idiomas —
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Táticas de Matilha. O miserável tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do miserável estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado. Caso contrário, tem desvantagem nas jogadas de ataque.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d10+1) de dano perfurante e o miserável se prende ao alvo. Enquanto estiver preso, o miserável não pode atacar e no início de cada turno do miserável, sua vítima sofre 6 (1d10+1) de dano necrótico.

O miserável preso se movimenta com o alvo para onde quer que ele se movimente sem requerer nada de deslocamento do miserável. O miserável pode se soltar gastando 1,5 metros de seu deslocamento em seu turno. O alvo ou outra criatura podem usar sua ação para soltar o miserável preso.

Imagine uma colmeia de formigas do tamanho de cavalos, mas as formigas estão usando armaduras. Então, extermine-as.

Kruthiks

Os kruthiks são répteis cobertos de quitina que caçam em bandos e fazem seus ninhos em extensos depósitos subterrâneos. Eles são atraídos por fontes de calor, como forjas anãs e piscinas de lava derretida, e esculpir covis o mais próximo possível de locais. Ao atravessar a terra, eles deixam para trás túneis — evidência que é frequentemente a primeira pista para a presença próxima de uma colmeia de kruthik. Os kruthiks também fazem uso de câmaras subterrâneas preexistentes, incorporando-as em seus covis quando podem.

Os kruthiks comunicam-se uns com os outros através de uma série de silvos e ruídos de chiados. Estes sons podem frequentemente ser ouvidos antes de um ataque kruthik. Sempre que seu covil é invadido, os guardas kruthik emitem um alarme batendo rapidamente no chão de pedra com suas pernas afiadas.

Sentidos Aguçados. Além de ter um olfato aguçado, os kruthiks podem enxergar no escuro e detectar vibrações na terra ao redor deles. Eles tomam o cheiro de seus próprios mortos como um aviso e evitam áreas onde muitos outros kruthiks morreram. Matar um número suficiente de kruthiks em uma área pode fazer com que os membros da colmeia restantes se mudem para outro lugar.

Armas Afiadas. Embora possam se alimentar de carniça, os kruthiks preferem presas vivas. Eles matam os inimigos empalando-os em seus membros pontiagudos, depois moem a carne e os ossos com mandíbulas fortes o suficiente para mastigar rocha. Quando vários kruthiks se juntam em um único inimigo, eles se tornam frenéticos e ainda mais letais.

Covil Compartilhado. Kruthiks toleram a presença de constructos, elementais, limos e mortos-vivos, e usam tais criaturas para ajudar a proteger sua colmeia. Os kruthiks são espertos o suficiente para barricar alguns túneis e escavar novos que mantenham seus vizinhos longe de seus ovos.

Kruthiks Jovem

Kruthiks nascem de ovos postos por fêmeas adultas. Cada ovo tem aproximadamente o tamanho da cabeça de um adulto humano e choca dentro de um mês. Pequenos filhotes kruthik são inofensivos, raramente se afastam do ninho e se alimentam principalmente de vísceras e dos outros. Dentro de um mês, os sobreviventes se tornam kruthiks jovens, grandes o suficiente para caçar e se defender.

Kruthik Jovem

Monstruosidade Pequena, imparcial

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 9 (2d6+2)
Deslocamento 9 m, escavação 3 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10, sentido sísmico 18 m, visão no escuro 9 m
Idiomas Kruthik
Nível de Desafio 1/8 (25 EXP)

Escavador. O kruthik pode escavar através de rocha sólida com metade do seu deslocamento de escavação e deixa um túnel de 75 centímetros de diâmetro no seu rastro.

Faro Aguçado. O kruthik tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Táticas de Matilha. O kruthik tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do uivador estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

Ações

Estocada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4+3) de dano perfurante.

Kruthik Adulto

Leva seis meses para que um jovem kruthik atinja o tamanho adulto. O tempo de vida natural de um adulto kruthik é de aproximadamente sete anos.

Os kruthiks adultos criam protuberâncias pontiagudas em suas pernas e podem arremessar esses espetos do tamanho de adagas em inimigos além do alcance de suas garras.

Kruthik Senhor da Colmeia

Um lorde da colmeia rege cada colmeia kruthik. Quando o senhor da colmeia morre, os membros sobreviventes abandonam o covil e procuram por um novo. Quando uma localização adequada é encontrada, o maior kruthik na colmeia sofre uma metamorfose, formando um casulo ao redor de si e emergindo várias semanas depois como um lorde da colmeia — um kruthik maior e mais esperto com a habilidade de borrifar ácido digestivo de sua boca. O senhor da colmeia reivindica a maior câmara do covil e mantém vários kruthiks adultos por perto como guarda-costas.

Outras criaturas que habitam na colmeia servem a um propósito no mundo natural. As abelhas polinizam flores. Cupins fazem terra da madeira. Khutriks, em contraste, matam as sociedades. Talvez essa função seja tão necessária.

Kruthik Adulto

Monstruosidade Média, imparcial

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 39 (6d8+12)
Deslocamento 12 m, escavação 6 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+1)	16 (+3)	15 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos Percepção passiva 11, sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m
Idiomas Kruthik
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Escavador. O kruthik pode escavar através de rocha sólida com metade do seu deslocamento de escavação e deixa um túnel de 75 centímetros de diâmetro no seu rastro.

Faro Aguçado. O kruthik tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Táticas de Matilha. O kruthik tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do kruthik estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O kruthik realiza dois ataques com sua estocada ou dois ataques com seus espetos.

Estocada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante.

Espetos. *Ataque à Distância com Arma:* +5 para atingir, distância 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4+3) de dano perfurante.

Kruthik Senhor da Colmeia

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 102 (12d10+36)
Deslocamento 12 m, escavação 6 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 12, sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m
Idiomas Kruthik
Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Escavador. O kruthik pode escavar através de rocha sólida com metade do seu deslocamento de escavação e deixa um túnel de 75 centímetros de diâmetro no seu rastro.

Faro Aguçado. O kruthik tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Táticas de Matilha. O kruthik tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do kruthik estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O kruthik realiza dois ataques com sua estocada ou dois ataques com seus espetos.

Estocada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d10+4) de dano perfurante.

Espetos. *Ataque à Distância com Arma:* +6 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante.

Rajada de Ácido. O kruthik cospe ácido em um cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 14, sofrendo 22 (4d10) de dano de ácido em caso de fracasso no teste, ou metade desse dano em sucesso.

Lacaios Elementais

Lacaios elementais são elementais conjurados e ligados por magia a trajes de armadura ritualmente criados. Nesta forma, eles não possuem lembrança de sua existência anterior como elementais livres. Eles existem apenas para seguir os comandos de seus criadores.

Lacaio Elemental do Ar

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 117 (18d8+36)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistência a Dano elétrico, trovejante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição caído, envenenado, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Auran, e um idioma a escolha de seu criador
Nível de Desafio 7 (2,900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do lacaio são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O lacaio realiza três ataques com seu mangual.

Mangual. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 8 (1d8+4) de dano de concussão.

Golpe de Relâmpago (Recarrega 6). O lacaio realiza um ataque com seu mangual. Em caso de acerto, o alvo sofre 18 (4d8) de dano elétrico extra e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará atordoado até o fim do próximo turno do lacaio.

Lacaio Elemental da Terra

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 127 (17d8+51)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição caído, envenenado, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Terran, e um idioma a escolha de seu criador
Nível de Desafio 7 (2,900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do lacaio são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O lacaio realiza dois ataques com seu malho.

Malho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6+4) de dano de concussão.

Golpe Trovejante (Recarrega 6). O lacaio realiza um ataque com seu malho. Em caso de acerto, o alvo sofre 16 (3d10) de dano trovejante extra e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 14 ou ficará caído.

Lacaio Elemental do Fogo

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 123 (19d8+38)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano fogo, veneno
Imunidade a Condição caído, envenenado, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Ignan, e um idioma a escolha de seu criador
Nível de Desafio 7 (2,900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do lacaio são mágicos.

Iluminação. O lacaio irradia luz plena num raio de 6 metros e penumbra por mais 12 metros adicionais.

Susceptibilidade à Água. Para cada 1,5 metros que o lacaio elemental se movimente em 1,5 metros ou mais de água, ele sofre 2 (1d4) de dano de frio.

Ações

Ataques Múltiplos. O lacaio realiza três ataques com sua cimitarra.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano cortante.

Golpe Ardente (Recarrega 6). O lacaio usa Ataques Múltiplos. Cada ataque que atingir causa 5 (1d10) de dano de fogo extra.

Lacaio Elemental da Água

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 127 (17d8+51)
Deslocamento 12 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

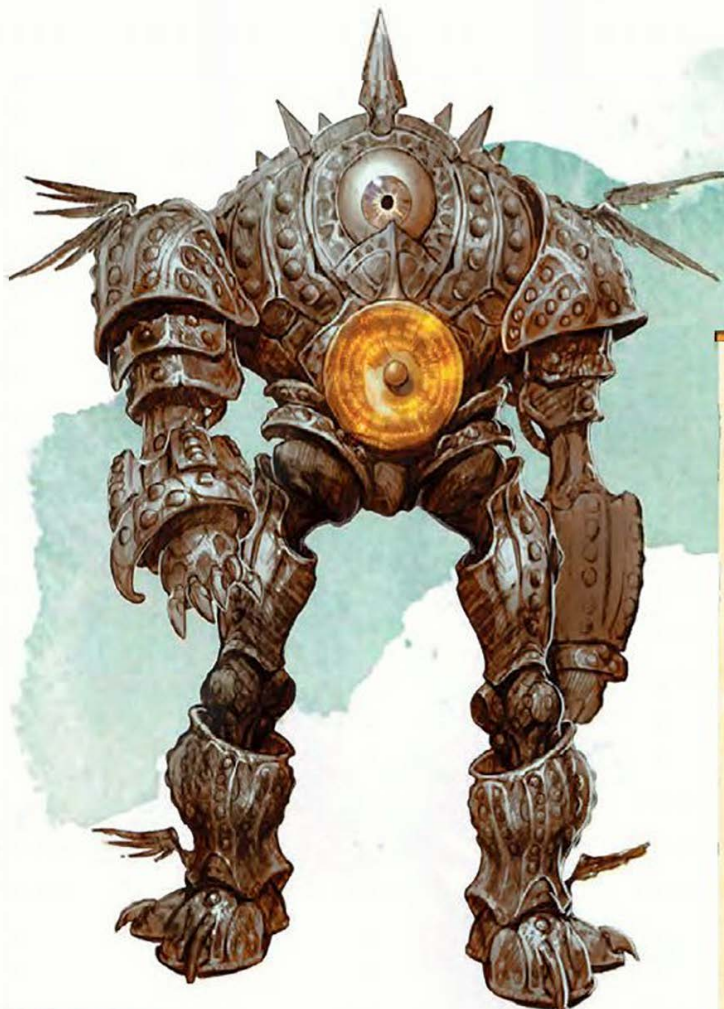
Resistência a Dano ácido; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição caído, envenenado, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Aquan, e um idioma a escolha de seu criador
Nível de Desafio 7 (2,900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do lacaio são mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O lacaio realiza três ataques com seu tridente.

Tridente. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m ou alcance de 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante ou 8(1d8+4) de dano perfurante se usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo-a-corpo.

Golpe Congelante (Recarrega 6). O lacaio usa Ataques Múltiplos. Cada ataque que atingir causa 5 (1d10) de dano de frio extra. Um alvo atingido por um ou mais destes ataques tem seu deslocamento reduzido em 3 metros até o final do próximo turno do lacaio.

Marut

Os inevitáveis quase imprevisíveis servem a um simples propósito: fazer cumprir contratos feitos no Salão da Concórdia na cidade de Sigil. Primus, o líder dos modrons, criou maruts e outros inevitáveis para trazer ordem às negociações entre o povo planar. Muitas criaturas, incluindo yugoloths, entrarão em um contrato com os inevitáveis, se solicitado.

Executores Cósmicos. O Salão da Concórdia é uma embaixada da lei genuína em Sigil, a Cidade das Portas. No salão, duas partes que concordam em termos mútuos - e que pagam o ouro necessário ao Kolyarut, um mecanismo mecânico de jurisprudência absoluta — pode ter seu contrato entalhado em uma folha de ouro que é colocada no peito de um marut. A partir desse momento até que o contrato seja cumprido, o marut é obrigado a aplicar seus termos e a punir qualquer parte que os quebrar. Um marut recorre à força letal apenas quando um contrato o exige, quando o contrato está totalmente quebrado ou quando o marut é atacado.

Palavra é Lei. Os inevitáveis não se importam com o espírito do acordo, apenas a letra. Um marut aplica o que está escrito, não o que se entende ou supostamente deve ser subentendido por escrito. O Kolyarut rejeita contratos que contêm termos vagos, contraditórios ou irrealizáveis. Além disso, não importa se ambas as partes entendem o que estão concordando. Um pequeno exército de advogados espera do lado de fora do Salão da Concórdia, ansioso para vender seus conhecimentos na elaboração ou habilitação de contratos.

Natureza de Constructo. Um marut não necessita respirar, comer, beber ou dormir.

Marut

Constructo Grande (inevitável), leal e neutro

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 432 (32d10+256)
Deslocamento 12 m, voo 9 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	12 (+1)	26 (+8)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Int +12, Sab +10, Car +12
Perícias Intuição +10, Intimidação +12, Percepção +10
Imunidade a Dano trovejante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, inconsciente, paralisado
Sentidos Percepção passiva 20, visão no escuro 18 m
Idiomas todos, mas raramente falam
Nível de Desafio 25 (75.000 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um marut é Inteligência (CD de resistência de magia 20). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *viagem planar* (pessoal apenas)

Forma Imutável. O marut é imune a qualquer magia ou efeito que poderia alterar sua forma.

Resistência à Magia. O marut possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o marut falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O marut realiza dois ataques com sua pancada.

Pancada Certeira. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* acerto automático, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 60 de dano de energia, e o alvo é empurrado para até 1,5 metros do marut caso seja Enorme ou pequeno.

Decreto Resplandecente (Recarrega 5–6). A energia arcana emana do peito do marut em um cubo de 18 metros. Cada criatura nessa área sofre 45 de dano radiante. Cada criatura que sofrer qualquer desses danos deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 20 ou ficará atordoada até o final do próximo turno do marut.

Justificar. O marut escolhe até duas criaturas que possa ver a até 18 metros dele. Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carisma CD 20 ou será teletransportado para um círculo de teletransporte no Salão da Concórdia em Sigil. Um alvo falha automaticamente se estiver incapacitado. Se um dos alvos for teletransportado dessa maneira, o marut se teletransporta para o círculo.

Depois de se teletransportar desta maneira, o marut não pode usar esta ação novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Meazel

Em lugares onde o Pendor das Sombras se desembaraça contra as margens do Plano Material, moram meazels, odiosos eremitas que deixaram para trás suas antigas vidas para contemplar sua miséria na sombra. Agora o mal queima em seus ouvidos, e eles provocam qualquer intrusão em seu sofrimento.

Eremita Odioso. Os meazels são tudo o que resta de pessoas que fugiram para o Pendor das Sombras para escapar de sua existência mortal. Lá a escuridão os transformou, e sua amargura os fez retorcidos e cruéis. Agora, eles vagueiam perto das passagens do Pendor das Sombras para desafiar os viajantes que se aventuram muito perto de seus lares.

Dividir e Conquistar. A mancha da escuridão responsável pela existência de meazels lhes confere poder mágico que lhes permite mover-se através das sombras com facilidade. Simplesmente entrar em uma piscina de escuridão permite que um meazel se mova para outra. Eles usam esse talento para emboscar criaturas, agarrando-as pela garganta com suas cordas estrangulantes e depois se afastando. Os meazels também usam a capacidade de transportar suas vítimas para pontos isolados e depois deixar as almas desafortunadas projetadas a quaisquer horrores que se escondem lá.

Criaturas que são atraídas pelas sombras por meio de meazels são amaldiçoadas pela magia maligna dos meazels. A maldição age como um farol; os juramentos da dor, mortos-vivos e outros terrores sentem onde estão localizados e descem sobre as vitimas encalhadas para destrui-las.

Meazel

Humanoide Médio (meazel), neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 35 (10d8 -10)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17(+3)	9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13, visão no escuro 36 m
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, o meazel pode realizar a ação de Esconder-se com uma ação bônus.

Ações

Garrote. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo do tamanho do meazel ou menor. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano de concussão e o alvo é agarrado (CD 13 para escapar com desvantagem). Até que o agarrão termine, o alvo sofre 10 (2d6+3) de dano de concussão no início de cada turno do meazel.

O meazel não pode fazer ataques com armas enquanto agarra uma criatura dessa maneira.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante e um 3 (1d6) de dano necrótico extra.

Teletransporte Sombrio (Recarrega 5–6). O meazel, qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, e qualquer criatura que estiver agarrando se teletransportam para um espaço desocupado dentro de um raio de 150 metros dele, contanto que o espaço inicial e o destino estejam na penumbra ou escuridão. O destino deve ser um lugar que o meazel tenha visto antes, mas não precisa estar dentro da linha de visão. Se o espaço de destino estiver ocupado, o teletransporte leva até ao espaço desocupado mais próximo.

Qualquer outra criatura que se teletransporta se toma amaldiçoada pela sombra por 1 hora. Até que esta maldição termine, todos os mortos-vivos e todas as criaturas nativas do Pendor das Sombras, a 100 metros da criatura amaldiçoada, podem senti-lo, o que impede que a criatura se esconda deles.

Mecanizados

As tentativas dos gnomos de inventar e unir magia à dispositivos mecânicos produzem vários constructos falhos, mas também resultam em avanços genuínos, como os mecanizados. Desde sua descoberta, os métodos utilizados para fabricar mecanizados passam de uma comunidade de gnomos para outra, através de gerações.

Natureza de Constructo. Um mecanizado não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Batedor de Bronze

Um batedor de bronze raramente emerge do subsolo; graças aos seus olhos telescópicos, ele pode observar seus inimigos a uma curta distância, enquanto a maior parte de seu corpo segmentado verminoide se mantem enterrado. Se for descoberto, o batedor de bronze detém seus perseguidores emitindo choques elétricos através do chão enquanto ele se retira em segurança.

Cobra de Ferro

Uma cobra de ferro é exatamente o que o nome sugere: uma cobra de metal com uma picada venenosa. Além dos venenos tipicos, gnomos podem carregar estes mecanizados com misturas alquimicas capazes de paralisar criaturas e envenenar suas mentes com paranoia.

Crivador de Carvalho

Diferente de uma balista ordinária, um crivador de carvalho é um constructo capaz de atirar a longas distâncias. Os virotes que ele lança podem atravessar carne, destruir armaduras ou trazer inimigos para armadilhas ou outros mecanizados de combate corpo-a-corpo — e, à distâncias mais curtas, podem lançar cargas explosivas.

Defensor Pétreo

Grossas placas rebitadas em um defensor pétreo dão a este constructo uma forte proteção e permite a ele se esconder atrás de uma superfície de pedra. No entanto, sua principal função não é emboscar, mas servir de guarda-costas para gnomos e outros mecanizados.

Projetos Individuais

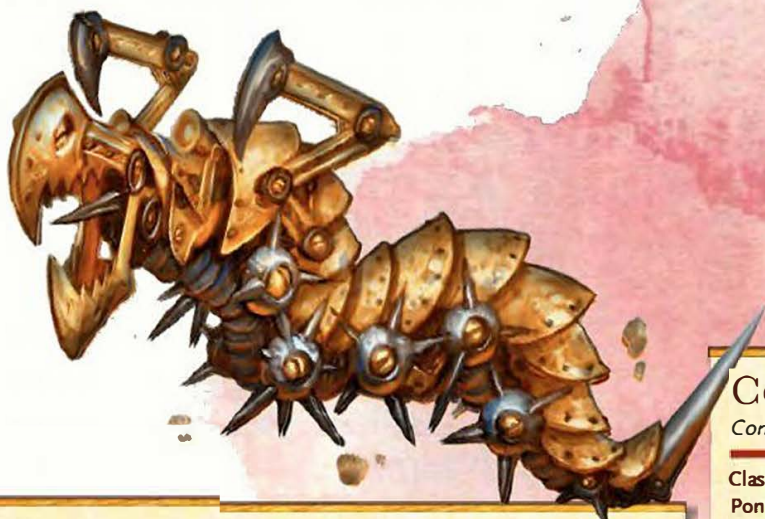
Um gnomo artesão valoriza muito mais um mecanizado personalizado do que outro em perfeito funcionamento, mas que fora copiado de outra criação. Por este motivo, os mecanizados raramente são idênticos, mesmo aqueles de algum tipo definido, como os descritos aqui. Um mecanizado pode ser personalizado adicionando um aprimoramento e um possível defeito à suas estatisticas. Você pode selecioná-los aleatoriamente ou escolher um par de modificações que se ajustem com o temperamento do criador do mecanizado.

Aprimoramentos dos Mecanizados

d10	Aprimoramento
1	**Camuflagem.** O mecanizado ganha proficiência em Furtividade, caso já não tenha. Enquanto estiver imóvel, ele é indistinguível de uma máquina parada.
2	**Sensores.** O alcance da visão no escuro do mecanizado torna-se 36 metros, a menos que ele já seja maior que isso, e ele ganha proficiência em Percepção, caso já não tenha.
3	**Armadura Aprimorada.** A CA do mecanizado aumenta em 2.
4	**Velocidade Aumentada.** O deslocamento do mecanizado aumenta 3 metros.
5	**Construção Reforçada.** O mecanizado tem resistência a dano elétrico, energia, trovejante.
6	**Auto Reparação.** Se o mecanizado começar seu turno com pelo menos um ponto de vida, ele recupera 5 pontos de vida. Se ele levar dano elétrico, essa habilidade não funciona até o início do seu próximo turno.
7	**Estrutura Robusta.** O máximo de pontos de vida do mecanizado é acrescido de um número igual a seu total de dados de vida.
8	**Sucção.** O mecanizado ganha deslocamento de escalada de 9 metros.
9	**Ressonador Vocal.** O mecanizado ganha uma capacidade rudimentar dos idiomas Comum ou Gnomo (a escolha do criador).
10	**Propulsão Aquática.** O mecanizado ganha deslocamento de natação igual a 9 metros.

Defeitos dos Mecanizados

d10	Defeito
1	**Sensores Defeituosos.** Role 1d6 no começo do turno do mecanizado. Se obtiver um 1, o mecanizado fica cego até o final do seu próprio turno.
2	**Mira Defeituosa.** Role 1d6 no início do turno do mecanizado. Se obtiver um 1, o mecanizado faz suas jogadas de ataque com desvantagem até o final do seu próprio turno.
3	**Falha de Aterramento.** O mecanizado tem vulnerabilidade a danos elétricos.
4	**Gravação Repetitiva.** Role 1d6 no começo do turno do mecanizado. Se obtiver um 1, o mecanizado confundirá uma criatura que possa ver a até 9 metros com seu próprio criador. O mecanizado não irá ferir voluntariamente aquela criatura por 1 minuto ou até que ela o ataque ou lhe cause dano.
5	**Vazamento de Lubrificante.** Role 1d6 no começo do turno do mecanizado. Se obtiver um 1, o mecanizado ganha 1 nível de exaustão do qual ele não é imune.
6	**Direção Limitada.** O mecanizado deve se movimentar em linha reta. Ele pode girar até 90 graus uma vez antes do início de seu deslocamento e uma segunda vez a meio deslocamento. Ele pode girar livremente se não usar seu deslocamento.
7	**Sentido de Autopreservação Hiperativo.** Se no início de seu turno durante o combate o mecanizado ficar com metade ou menos dos seus pontos de vida, role 1d6. Se obtiver um 1, o mecanizado se retira do combate. Se a retirada não for possível, ele continua a lutar.
8	**Superaquecimento.** Role 1d6 no começo do turno do mecanizado. Se obtiver um 1, o mecanizado fica incapacitado até o final do seu próprio turno.
9	**Engrenagens Enferrujadas.** O mecanizado tem desvantagem nas rolagens de iniciativa, e seu deslocamento diminui 3 metros.
10	**Armadura Fraca.** O mecanizado não é mais imune a danos de concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de adamantino.

Nunca dependa de algo construído por um gnomo. Você sempre pode confiar na capacidade de um gnomo de se apropriar de uma boa ideia e torná-la impraticável.

Batedor de Bronze

Constructo Médio, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 9 m, escavação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Perícias Furtividade +7, Percepção +6
Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de adamantino
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 16, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Armadura de Terra. O batedor de bronze não provoca ataques de oportunidade quando ele escava.

Resistência à Magia. O batedor de bronze possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Morder. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4+3) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano elétrico.

Choque Elétrico (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Cada criatura em contato com o solo a até 4,5 metros do batedor de bronze devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Destreza CD 13 ou sofrerão 14 (4d6) de dano elétrico ou metade em caso de sucesso.

Cobra de Ferro

Constructo Médio, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 45 (7d8+14)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Perícias Furtividade +7
Imunidade a Danos veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de adamantino
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 4 (1.100 EXP)

Resistência à Magia. A cobra de ferro possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Morder. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou sofrerá o efeito de um veneno aleatório:

1. **Dano de Veneno:** O alvo sofre 13 (3d8) de dano de veneno.
2. **Confusão:** Em seu próximo turno, o alvo deverá usar sua ação para fazer um ataque com arma contra uma criatura aleatória que ele possa ver a até 9 metros de distância dele, usando qualquer arma que possuir em mãos e se movendo se for necessário para que o alvo fique no alcance da arma. Se o alvo não estiver segurando nenhuma arma, ele deve fazer um ataque desarmado. Se nenhuma criatura estiver visível a até 9 metros, ele usa a ação de Disparada para se mover em direção da criatura mais próxima.
3. **Paralisia:** O alvo fica paralisado até o final de seu próprio turno.

Crivador de Carvalho

Constructo Médio, imparcial

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 58 (9d8+18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de adamantino
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Resistência à Magia. O crivador de carvalho possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O crivador de carvalho realiza dois ataques atirando seus virotes ou um ataque atirando um virote e outro atirando um arpão.

Atirar Virote. *Ataque à Distância ou Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m ou alcance 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d10+4) de dano perfurante.

Arpão. *Ataque à Distância com Arma:* +7 para atingir, alcance 15/60 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d10+4) de dano perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 12 para escapar). Enquanto estiver agarrado desta maneira, o deslocamento da criatura não é reduzido, mas ela pode se mover apenas em direções que a tragam mais para perto do crivador de carvalho. Uma criatura sofre 5 (1d10) de dano cortante se ela escapar do agarrão ou se sua tentativa de escapar fracassar. Com uma ação bônus, o crivador de carvalho pode puxar a criatura agarrada 6 metros para perto de si mesmo. O crivador de carvalho pode agarrar desta maneira apenas uma criatura por vez.

Virote Explosivo (Recarrega 5–6). O crivador de carvalho arremessa uma carga explosiva em um ponto a até 36 metros dele. Cada criatura a até 6 metros desse ponto deverá ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou sofrerá 17 (5d6) de dano de fogo, ou metade do dano em um sucesso.

Defensor Pétreo

Constructo Médio, imparcial

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 52 (7d8+21)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Imunidade a Dano veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de adamantino
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 4 (1.100 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto o defensor pétreo permanecer imóvel em frente a uma superfície desnivelada de terra ou pedra, ele é indistinguível desta superfície.

Resistência à Magia. O defensor pétreo possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6+4) de dano de concussão e se o alvo for de tamanho Grande ou menor ele estará caído.

Reações

Interceptar Ataque. Se outra criatura a até 1,5 metros dele for atingida por um ataque, o defensor pétreo pode usar sua reação para conceder +5 de bônus na CA da vítima contra esse ataque, potencialmente ocasionando o erro do ataque. Para usar esta característica, o defensor pétreo deve ser capaz de ver a criatura a ser protegida e o atacante.

Nagpas não podem aprender desde que aquilo não esteja destruído. Imagine o quão desconcertante e aterrorizante uma cidade cheia de vida deve ser para eles. É de se admirar que eles busquem a ruína de tais lugares?

Nagpa

Há muito tempo atrás, a Rainha Corvo amaldiçoou uma cabala de treze magos poderosos por se intrometer em um ritual que teria ajudado a evitar uma guerra entre os deuses. Ela os despojou de sua beleza, transformando-os em monstros escabrosos e parecidos com pássaros monstruosos. Os nagpas agora planejam como sempre fizeram, mas agora se esforçam para provocar terríveis calamidades que abalam o mundo, para que possam desvendar segredos e poder dos destroços que suas conspirações criam.

Os nagpas temem a Rainha do Corvo e fazem o possível para evitar ela e seus agentes. Quando é impossível fazê-lo, eles se tornam coisas bajuladoras, aduladoras, ansiosas para agradar e, assim, escapar do olhar frio do ser que os trouxe inferioridade. Todos os treze originais permanecem vivos, graças à sua astúcia e sua disposição de fazer o que for necessário para sobreviver.

Saqueadores da Civilização. A maldição que a Rainha do Corvo colocou sobre os nagpas restringe as maneiras pelas quais eles podem adquirir novas tradições e poderes mágicos, impedindo-os de qualquer fonte, exceto pelas ruínas deixadas pelas civilizações caídas e grandes calamidades. Por essa razão, os nagpas voltam seus esforços para realizar tais fins, para que possam saquear as bibliotecas, saquear os cofres e recolher os segredos das tradições arcanas dos destroços.

Mestres de Fantoches. Os nagpas trabalham nas sombras, manipulando eventos para causar a ruína. Como usuários mágicos talentosos, eles podem usar uma série de feitiços para criar agentes de outras criaturas, influenciando suas decisões de maneira sutil e puxando cordas para transformá-las em cúmplices inconscientes em sua própria destruição. Os nagpas demonstram grande paciência em seus enredos e têm vários esquemas trabalhando simultaneamente, cada um em diferentes estágios de conclusão, portanto, se um plano der errado, eles podem mudar o foco para outro. Normalmente, os nagpas só mostram sua obra e emergem das sombras quando podem dar um golpe final e então se deleitam com a grande devastação que sua trama provocou.

Nagpa

Humanoide Médio (nagpa), neutro e mau

Classe de Armadura 22 (armadura natural)
Pontos de Vida 432 (32d10+256)
Deslocamento 12 m, voo 9 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	21 (+5)

Testes de Resistência Int +12, Sab +10, Car +12
Perícias Arcanismo +12, Enganação +11, Historia +13, Intuição +10, Percepção +10
Sentidos Percepção passiva 20, visão verdadeira 36 m
Idiomas Comum além de até cinco outros idiomas
Nível de Desafio 17 (18.000 EXP)

Conjuração. O nagpa é um conjurador de 15º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 20, +12 para atingir com ataques com magia). Um nagpa possui as seguintes magias preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, mensagem, raio de fogo, toque arrepiante*
1º nível (4 espaços): *detectar magia, enfeitiçar pessoa, proteção contra o bem e mal, raio de bruxa*
2º nível (3 espaços): *imobilizar pessoa, raio do enfraquecimento, sugestão*
3º nível (3 espaços): *bola de fogo, contra magica, voo*
4º nível (3 espaços): *confusão, muralha de fogo, terreno alucinógeno*
5º nível (2 espaços): *dominar pessoa, missão, sonho*
6º nível (1 espaço): *desintegrar, círculo da morte*
7º nível (1 espaço): *forma etérea, rajada prismática*
8º nível (1 espaço): *enfraquecer o intelecto*

Corrupção. Com uma ação bônus, o nagpa tem como alvo uma criatura que possa ver dentro de um raio de 30 metros dele. O alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma CD 20. Uma criatura maligna realiza o teste com desvantagem. Em caso de fracasso no teste, o alvo fica enfeitiçado pelo nagpa até o início do próximo turno do nagpa. Em um teste com sucesso, o alvo fica imune à Corrupção do nagpa pelas próximas 24 horas.

Paralisia (Recarrega 6). Com uma ação bônus, o nagpa obriga a cada criatura a até 9 metros, para que seja bem-sucedida um teste de resistência de Sabedoria CD 20 ou fica paralisado por 1 minuto. Um alvo paralisado pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso. Mortos-vivos e constructos são imunes a este efeito.

Ações

Bordão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d6+2) de dano de concussão.

Névoa Vampírica

Em nuvens ondulantes de brumas espreitam névoas vampíricas, os restos miseráveis de vampiros que foram impedidos de encontrarem descanso. Indistinguiveis da bruma onde se escondem, elas atacam sem serem vistas nem detectadas para sugar completamente o sangue das vítimas.

Antigos Vampiros. As névoas vampíricas, algumas vezes chamadas de névoas rubras, são tudo o que restou de vampiros que não puderam retornar ao seu local de enterro depois de serem derrotados ou sofrerem algum tipo de imprevisto. Ao ser negado o poder restaurativo desses lugares, os corpos dos vampiros se dissolvem e viram névoa. A transformação extrai a inteligência e personalidade deles até que sobre somente uma sede por sangue profana e insaciável.

Ladra de Sangue. Indistinguível da névoa exceto pelo cheiro pútrido de morte que exala, uma névoa vampírica pousa em uma criatura e faz com que seu sangue comece a escorrer pelos poros na pele da criatura ou vazar de seus olhos, nariz, e boca. Esse sangue evapora como se fosse fumaça rubra, e a névoa então o consome. A refeição não causa dor nem desconforto na vítima, então as névoas vampíricas conseguem se alimentar de quem está dormindo sem acordá-lo. Quanto mais uma névoa vampírica se alimenta, mais rubra fica, começando rosada, ficando vermelha, e finalmente um tom de rubro tão profundo que até pinga sangue por onde passa.

Atraída por Sangue. Como tubarões na água, névoas vampíricas conseguem farejar sangue a um quilômetro e meio de distância. Qualquer ferimento, não importa o quão pequeno, pode chamar a atenção delas e atraí-las até suas vítimas. Em uma batalha, uma névoa irá focar seus ataques em alvos machucados, já que feridas abertas são uma fonte imediata de sangue.

Natureza Morta-Viva. Uma névoa vampírica não precisa respirar ou dormir.

Névoa Vampírica

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 30 (4d8+12)
Deslocamento 0 m., voo 9 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Testes de Resistência Sab +3
Resistência a Dano ácido, elétrico, frio, necrótico, trovejante; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 18 m
Idiomas —
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Detectar Vida. A névoa pode sentir a localização de criaturas a até 18 metros dela, a menos que o tipo da criatura seja mortos-vivos ou constructos.

Forma de Névoa. A névoa pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa. Além disso, se em um espaço passa ar, a névoa também passa sem precisar se espremer. Cada metro e meio de movimento em água custa três metros extras, em vez de um metro extra. A névoa não consegue manipular quaisquer objetos que necessitem de dedos ou destreza manual.

Hipersensibilidade à Luz Solar. A névoa sofre 10 pontos de dano radiante sempre que começar seu turno sob luz solar. Enquanto estiver sob luz solar, a névoa possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade.

Proibição. A névoa não pode entrar numa residência sem ser convidado por um dos seus ocupantes.

Ações

Drenar Vida. A névoa toca uma criatura que esteja em seu espaço. O alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13 (mortos-vivos e constructos obtém sucesso automaticamente), ou sofrerá 10 (2d6+3) de dano necrótico, a névoa irá restaurar 10 pontos de vida, e o máximo de pontos de vida do alvo será reduzido em um valor igual ao dano necrótico sofrido. Essa redução persiste até o próximo descanso longo do alvo. O alvo morre se seu máximo de pontos de vida for reduzido a 0.

Os devoradores de mentes desencadeiam todos os tipos de experimentos maléficos através dos planos, sem pensar nas consequências. Aqui, porém, suspeito de outra influência: Juiblex.

Oblex

Através de experiências sobre os limos, as gosmas e os pudins que infestam as profundezas do Subterrâneo, os devoradores de mentes criavam uma espécie especial de limo, o oblex — um limo capaz de atacar as mentes de outras criaturas. Caçadores astutos, esses poços de gosmas perseguem suas presas, procurando as memórias que elas tão desesperadamente anseiam. Quando os oblexes se alimentam desses pensamentos, às vezes matando suas vítimas, eles podem formar cópias esquisitas de suas presas, o que os ajuda a colher ainda mais vítimas para seus mestres sombrios.

Comedores de Memória. Os oblexes se alimentam de pensamentos e memórias. Quanto mais afiada a mente, melhor a refeição, então oblexes caçam alvos obviamente inteligentes, como magos e outros conjuradores. Quando a refeição conveniente chega ao alcance, um oblex atrai seu corpo para engolfar sua vítima. Quando se retira, ele rouba a memória da criatura, deixando sua presa estonteada e confusa.

Natureza de Limo. Um oblex não precisa dormir.

Oblex Cria

Um oblex devora memórias não apenas para sustentar sua existência, mas também para gerar novos oblexes. Cada vez que drena completamente as memórias de uma vítima, ela ganha a personalidade da criatura — agora distorcida pela natureza obscena do oblex. Quanto mais lembranças um oblex rouba, maior ele se torna, até que ele deve eliminar alguma personalidade que tenha absorvido ou enlouquecerá. Este ato gera um novo oblex.

Oblexes Adultos e Anciãos

Os oblexes recém-formados não possuem as capacidades de seus parentes mais velhos. Eles procuram apenas se alimentar de memórias e crescer até que possam personificar suas vítimas.

Os oblexes mais antigos, chamados adultos e anciãos, comeram tantas lembranças que podem formar duplicatas das criaturas que devoraram da substância de seus corpos, enviando-os para atrair presas para suas garras, enquanto permanecem presos ao limo por longas gavinhas de gosma. Essas criaturas duplicadas são indistinguíveis de suas vítimas, exceto por um leve cheiro de enxofre. Os oblexes usam essas duplicatas para atrair a presa para o perigo ou para infiltrar os assentamentos, de modo que possam se alimentar de vítimas superiores.

Oblex Cria

Limo Pequeno, leal e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 18 (4d4+8)
Deslocamento 6 m

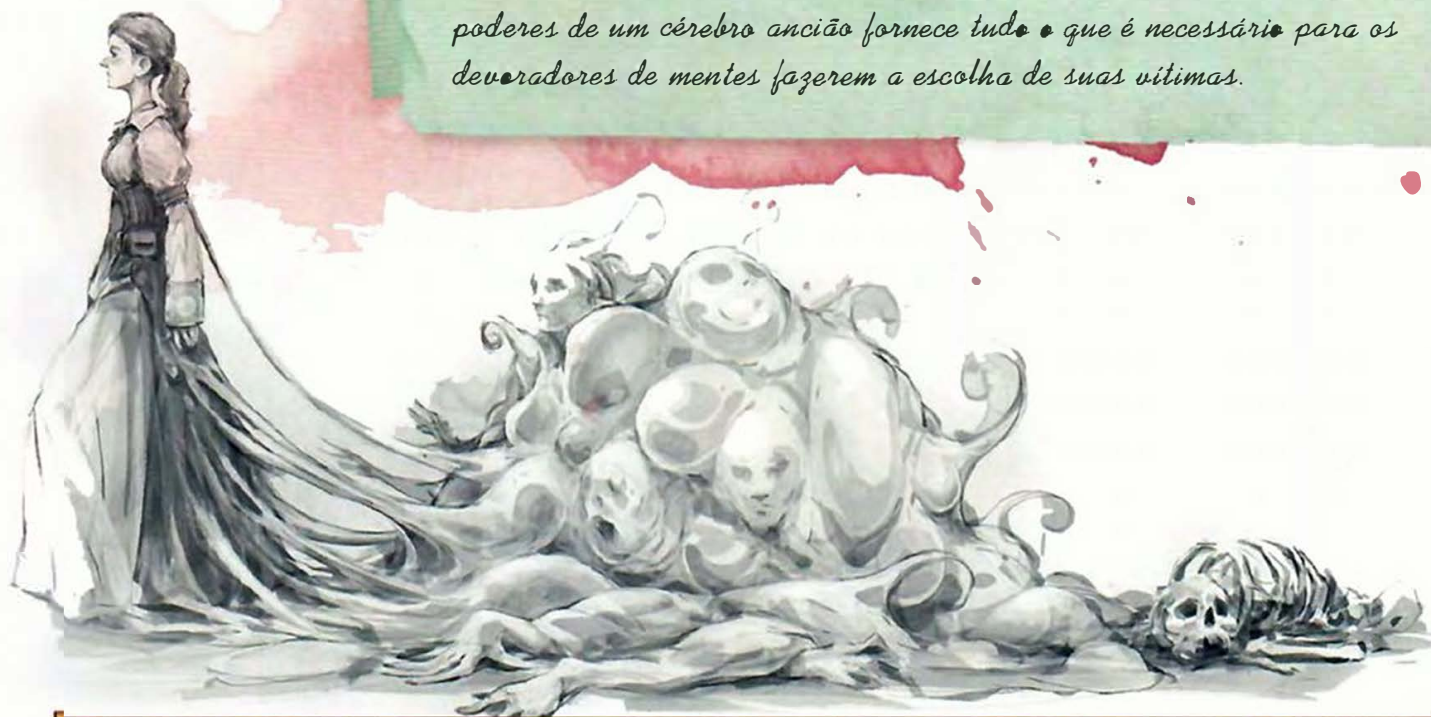
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Testes de Resistência Int +4, Car +2
Imunidade a Condição caído, cego, enfeitiçado, exaustão, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 12
Idiomas —
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Amorfo. A oblex pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Aversão ao Fogo. Se o oblex sofrer dano de fogo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade até o final do seu próximo turno.

Ações

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4+3) de dano de concussão, mais 2 (1d4) de dano psíquico.

Oblex Adulto

Limo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 75 (10d8+30)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência Int +7, Car +5
Perícias Enganação +5, Percepção +4, mais uma das seguintes: Arcanismo +7, História +7, Natureza +7, ou Religião +7
Imunidade a Condição caído, cego, enfeitiçado, exaustão, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 14
Idiomas Comum mais dois idiomas adicionais
Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Amorfo. A oblex pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Aversão ao Fogo. Se o oblex sofrer dano de fogo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade até o final do seu próximo turno.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um oblex é Inteligência (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

3/dia cada: *detectar pensamentos*, *enfeitiçar pessoa* (como uma magia de 5º nível), *imobilizar pessoa* (como uma magia de 3º nível), *leque cromático*

Personificação Sulfúrea. Como uma ação bônus, o oblex pode expelir um fragmento de si mesmo que assume a aparência de uma criatura Média ou menor cujas memórias ele tenha roubado.

Esse simulacro aparenta, sente e emite sons exatamente como a criatura que ele representa, embora cheire fracamente a enxofre. O oblex pode personificar 1d4+1 criaturas diferente, cada uma atada ao seu corpo por um filamento de limo que pode se estender até 36 metros de distância. Para todos os efeitos práticos, o simulacro é o oblex, significando que o oblex ocupa seu espaço e o espaço do simulacro simultaneamente. O cordão viscoso é imune a danos, mas é cortada se não houver desobstrução com pelo menos 2,5 centímetros de largura entre o corpo principal do oblex e o simulacro. O simulacro desaparece se o cordão for cortado.

Ações

Ataques Múltiplos. O oblex realiza um ataque com seu pseudópode e usa Comer Memórias.

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano de concussão, mais 5 (2d4) de dano psíquico.

Comer Memórias. O oblex tem como alvo uma criatura que possa ver dentro de um raio de 1,5 metros dele. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou sofrer 18 (4d8) de dano psíquico e ter sua memória drenada até que ele termine um descanso curto ou longo ou até que se beneficie das magias *restauração maior* ou *cura completa*. Os constructos, limos, plantas e mortos-vivos obtem sucesso neste teste de resistência automaticamente.

Enquanto estiver com a memória drenada, o alvo deve rolar um d4 e subtrair o número rolado de qualquer teste de habilidade ou teste de ataque que ele fizer. Cada vez que o alvo tenha sua memória drenada além da primeira, o tamanho do dado aumenta em um: o d4 se torna um d6, o d6 se torna um d8, e assim por diante até que o dado se torne um d20, ponto em que o alvo fica inconsciente por 1 hora. Quando então, o efeito então termina.

Quando um oblex faz com que um alvo tenha sua memória drenada, o oblex aprende todos os idiomas que o alvo conhece e obtém todas as suas proficiências, com exceção de quaisquer proficiências em testes de resistência.

Oblex Ancião

Limo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 16
Pontos de Vida 115 (10d12+50)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Int +10, Car +8
Perícias Arcanismo +10, Enganação +8, História +10, Natureza +10, Percepção +5, Religião +10
Imunidade a Condição caído, cego, enfeitiçado, exaustão, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 15
Idiomas Comum mais seis idiomas adicionais
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Amorfo. A oblex pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Aversão ao Fogo. Se o oblex sofrer dano de fogo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de habilidade até o final do seu próximo turno.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um oblex é Inteligência (CD de resistência de magia 18). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *detectar pensamentos*, *enfeitiçar pessoa* (como uma magia de 5º nível), imobilizar pessoa
3/dia cada: *confusão*, *dominar pessoa*, *imobilizar monstro*, *medo*, *padrão hipnótico*, *porta dimensional*, *telecinésia*, *terreno alucinógeno*

Personificação Sulfúrea. Como uma ação bônus, o oblex pode expelir um fragmento de si mesmo que assume a aparência de uma criatura Média ou menor cujas memórias ele tenha roubado.

Esse simulacro aparenta, sente e emite sons exatamente como a criatura que ele representa, embora cheire fracamente a enxofre. O oblex pode personificar 2d6+1 criaturas diferente, cada uma atada ao seu corpo por um filamento de limo que pode se estender até 36 metros de distância. Para todos os efeitos práticos, o simulacro é o oblex, significando que o oblex ocupa seu espaço e o espaço do simulacro simultaneamente. O cordão viscoso é imune a danos, mas é cortada se não houver desobstrução com pelo menos 2,5 centímetros de largura entre o corpo principal do oblex e o simulacro. O simulacro desaparece se o cordão for cortado.

Ações

Ataques Múltiplos. O oblex realiza dois ataques com seu pseudópode e usa Comer Memórias.

Pseudópode. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 17 (4d6+3) de dano de concussão, mais 7 (2d6) de dano psíquico.

Comer Memórias. O oblex tem como alvo uma criatura que possa ver dentro de um raio de 1,5 metros dele. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou sofrer 44 (8d10) de dano psíquico e ter sua memória drenada até que ele termine um descanso curto ou longo ou até que se beneficie das magias *restauração maior* ou *cura completa*. Os constructos, limos, plantas e mortos-vivos obtem sucesso neste teste de resistência automaticamente.

Enquanto estiver com a memória drenada, o alvo deve rolar um d4 e subtrair o número rolado de qualquer teste de habilidade ou teste de ataque que ele fizer. Cada vez que o alvo tenha sua memória drenada além da primeira, o tamanho do dado aumenta em um: o d4 se torna um d6, o d6 se torna um d8, e assim por diante até que o dado se torne um d20, ponto em que o alvo fica inconsciente por 1 hora. Quando então, o efeito então termina.

Quando um oblex faz com que um alvo tenha sua memória drenada, o oblex aprende todos os idiomas que o alvo conhece e obtém todas as suas proficiências, com exceção de quaisquer proficiências em testes de resistência.

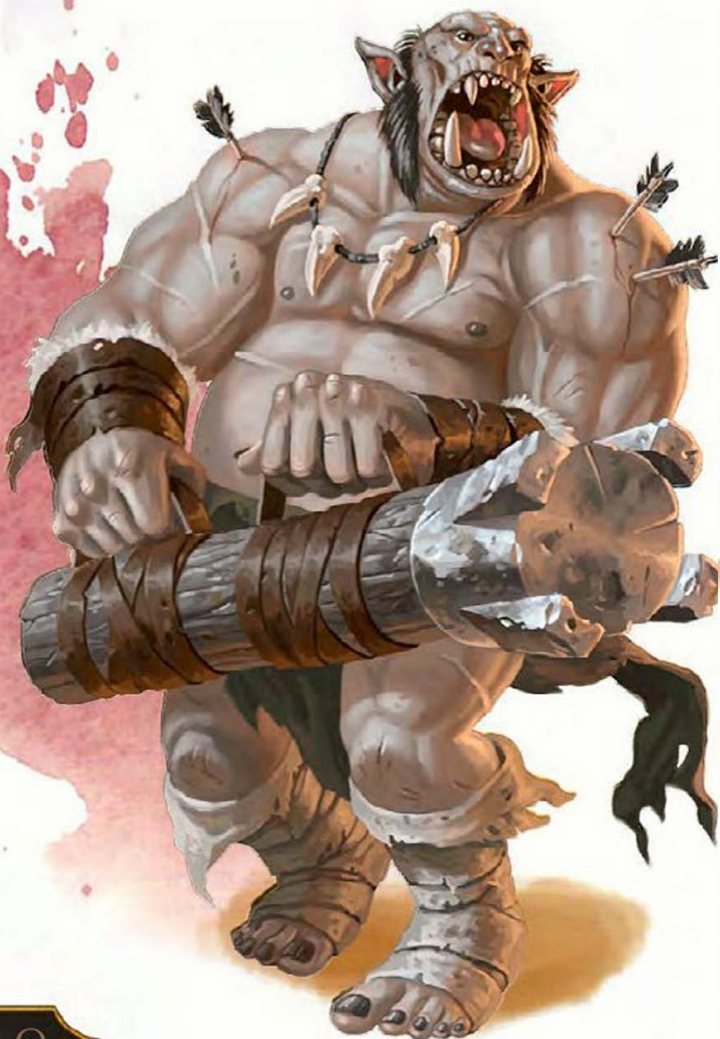
Ogros

Ogros são notoriamente estúpidos, mas, com tempo e paciência suficientes, alguns deles podem ser treinados para dar cabo a missões especializadas em batalha. Os nomes a eles atribuídos — o ariete, o lançador de seta, o bruto da corrente e o palanquim — refletem suas funções particulares. Esses trabalhos são simples, mas eles são feitos sob medida para tirar vantagem da força de um ogro.

Ogro Aríete

Um ogro aríete carrega um tacape enorme usado primariamente para surrar portas até que virem gravetos, mas o qual também funciona bem para esmagar adversários. Esses ogros são treinados em duas táticas simples: disparar em frente para despedaçar fortificações inimigas; e usar suas armas para forçar um adversário se aproximando a parar.

Ogro Lançador de Seta

Um lançador de setas carrega uma besta gigante — uma arma tão grande que é essencialmente uma balista segurada por um ogro. Um ogro lançador de setas pode colocar a munição nessa arma gigante e liberar um disparo mortal tão rápido quanto um anão lida com uma besta. As setas são tão grandes que poucos ogros conseguem carregar mais do que meia dúzia delas de uma única vez, mas lançadores de setas são conhecidos por desenraizar árvores pequenas ou arrancar vigas de construções e arremessá-las quando suas munições acabam.

Ogro Aríete

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (cota de malha)
Pontos de Vida 59 (7d10+21)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 4 (1,100 EXP)

Monstro de Cerco. O ogro causa o dobro do dano a objetos e estruturas.

Ações

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 15 (2d10+4) de dano de concussão, e o ogro pode empurrar o alvo 1,5 metros pra longe se ele for Enorme ou menor.

Bloquear o Caminho. Até o início do próximo turno do ogro, as jogadas de ataque contra o ogro possuem desvantagem, ele tem vantagem na jogada ataque que realizar como um ataque de oportunidade, e esse ataque causa 16 (3d10) de dano de concussão extra em um acerto. Além disso, cada inimigo que tentar sair do alcance do ogro sem se teletransportar deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 14 ou ter seu deslocamento reduzido para 0 até o início do próximo turno do ogro.

Ogro Lançador de Seta

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)
Pontos de Vida 59 (7d10+21)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 8, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Ações

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d4+4) de dano de concussão.

Lançador de Seta. *Ataque à Distância com Arma:* +3 para atingir, distância 36/144 m, um alvo. *Acerto:* 17 (3d10+1) de dano perfurante.

Embora sejam vis e violentos, os ogros provam serem lacaios tratáveis para aqueles que não têm medo de serem mestres brutais. Eu prefiro gigantes, no entanto.

Ogro Bruto da Corrente

Um ogro bruto da corrente empunha uma grande corrente com espinhos. Ele balança a corrente com ambas as mãos em um largo círculo ao redor de si mesmo para derrubar os inimigos. Opcionalmente, ele pode balançar a corrente em um movimento esmagador vindo de cima que é quase impossível de bloquear ou defender.

Ogro Palanquim

O mais incomum dos ogros especializados, o palanquim, carrega um forte de madeira protegido em suas costas. O forte é grande o suficiente para servir como uma plataforma de batalha para até quatro humanoides pequenos. Ogros palanquim são, mais frequentemente, vistos levando goblins equipados com arcos e lanças para a batalha, mas eles poderiam tão facilmente transportar kobolds, gnomos das profundezas ou outros humanoides de tamanho similar.

Ogro Bruto da Corrente

Gigante grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (gibão de peles)
Pontos de Vida 59 (7d10+21)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 8, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Ações

Punho. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d4+4) de dano de concussão.

Açoite com Corrente. O ogro balança sua corrente, e todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros dele devem realizar um teste de resistência de Destreza CD 14. Em caso de fracasso no teste, uma criatura sofre 8 (1d8+4) de dano por concussão e fica caída. Em um sucesso, a criatura recebe metade do dano e não fica caída.

Despedaçar com Corrente (Recarrega 6). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8+4) de dano de concussão, e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 14 ou ficará inconsciente durante 1 minuto. O alvo inconsciente repete o teste de resistência se sofrer dano e ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em um sucesso.

Ogro Palanquim

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (peitoral)
Pontos de Vida 59 (7d10+21)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 8, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Gigante
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Palanquim. O ogro carrega um forte compacto em suas costas. Até quatro criaturas pequenas podem montar no forte sem se espremer. Para realizar um ataque corpo-a-corpo contra um alvo a até 1,5 metros do ogro, elas devem usar lanças ou armas de alcance. As criaturas no forte têm três quartos de cobertura contra ataques e efeitos vindos de seu exterior. Se o ogro morrer, as criaturas no forte são colocadas em espaços desocupados dentro de até 1,5 metros do ogro.

Ações

Maça. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6+4) de dano de concussão.

Perdigueiro

O perdigueiro é um construto aracnídeo potente concebido e construído pelos drows para um único propósito original – para vasculhar o Abismo e capturar demônios a fim de serem escravizados e utilizados pelos drows em seus rituais. Os autômatos provaram ser tão eficazes e assustadores que eles realizam agora as mais diversas missões.

Imbuídos com Demônios. Embora cada perdigueiro seja um construto de metal e magia, ele abriga o espírito encarcerado de um bebilith. A maior parte do intelecto do demônio foi enfraquecida, deixando apenas sua crueldade e malícia.

Coletores Letais. Ainda que criados para operar somente no Abismo, perdigueiros são às vezes enviados quando um poderoso drow necessita que uma criatura ou objeto seja capturado e trazido de volta vivo e intacto. Apenas sob as mais raras das condições, um perdigueiro é entregue ou vendido a um não drow, uma vez que os elfos negros não querem arriscar que um construto seja utilizado contra eles.

Perdigueiro

Construto Grande, leal e mau

Classe de Armadura 19 (armadura natural)
Pontos de Vida 210 (20d10+100)
Deslocamento 12 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Testes de Resistência Des +8, Con +10, Sab +5
Perícias Furtividade +8, Percepção +5
Imunidade a Dano necrótico, psíquico, veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de adamantino
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 15, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende Abissal, Élfico e Subcomum, mas não pode falar
Nível de Desafio 14 (11.500 EXP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata do perdigueiro é Carisma (CD de resistência de magia 13). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias sem necessidade de componentes materiais:

3/dia cada: *viagem planar* (pessoal apenas e mais uma criatura incapacitada, a qual é considerada como se estivesse permitindo a magia), *teia*

Rastreador Irrepreensível. Seu mestre define uma presa para o perdigueiro. A presa pode ser uma criatura ou objeto específico ao qual o mestre pessoalmente conhece ou pode ser um tipo geral de criatura ou objeto que o mestre já tenha visto. O perdigueiro sabe a direção e a distância para sua presa desde que os dois estejam no mesmo plano de existência. O perdigueiro pode ter apenas uma presa por vez. O perdigueiro também sempre sabe a localização de seu mestre.

Ações

Ataques Múltiplos. O perdigueiro realiza dois ataques com suas patas dianteiras e usa seu raio de energia ou paralisante uma vez, se disponível.

Pata Dianteira. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d8+6) de dano cortante.

Raio de Energia. O perdigueiro tem como alvo uma criatura que ele possa ver a até 18 metros dele. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 16, sofrendo 27 (5d10) de dano de energia em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Raio Paralisante (Recarrega 5–6). O perdigueiro tem como alvo uma criatura que ele possa ver a até 18 metros dele. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 18 ou ficará paralisado por 1 minuto. O alvo paralisado pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sob si mesmo em um sucesso. Se a criatura paralisada for de tamanho Médio ou menor, o perdigueiro pode pegá-la como parte de seu movimento e andar ou escalar seu deslocamento total.

Predador de Aço

Um predador de aço é uma máquina impiedosa com um propósito: localizar e matar seu alvo, independentemente da distância e dos obstáculos.

Engenharia Modron. Predadores de aço são criados por um determinado modron hexadrone, usando uma máquina localizada na cidade de Sigil. Não foi sempre sediada na cidade das portas, no entanto. Em seu lar original, o plano de Mecânus, o engenhoso hexadrone foi elogiado por sua invenção — até que virou suas criações contra seus superiores. Predadores de aço causaram estragos em toda a hierarquia dos modrons até que o trapaceiro hexadrone foi preso e exilado. Agora opera uma loja em Sigil onde, por um preço exorbitante, qualquer pessoa pode encomendar a fabricação de um predador de aço.

Assassinos Sob Encomenda. Para criar um predador de aço, o mecanismo hexadrone deve ser alimentado com algo que identifique o alvo do predador, como uma mecha de cabelo, uma luva desgastada ou uma arma muito utilizada. O momento em que o novo predador de aço criado emerge, ele sai em busca de sua presa. Ele sente a localização do alvo através dos limites planares, mas essa detecção só é precisa até 900 metros; para cobrir a distancia restante, o predador de aço localiza sua presa pela visão e olfato. Uma vez que a batalha é iniciada, o predador ignora todas as outras ameaças para atacar seu alvo, a menos que outras criaturas o impeçam de atingir o alvo. Nesse caso, faz o que deve para cumprir sua missão.

Assassinos Desonestos. Se tudo correr conforme o planejado, um predador de aço mata seu alvo e depois se volta voluntariamente para Sigil, onde é dividido em partes que podem ser usadas em outro predador de aço. O dano da batalha pode ocasionar a esse instinto falhar, no entanto, fazendo com que o predador de aço permaneça na área, caçando e matando outras criaturas que se assemelham ao seu alvo, que se encaixam na descrição geral do alvo, ou que simplesmente vivem nas proximidades. Esses assassinos se tornam os predadores mais perigosos.

Natureza de Constructo. Um predador de aço não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Predador de Aço

Constructo Enorme, Leal e mau

Classe de Armadura 20 (armadura natural)
Pontos de Vida 207 (18d8+108)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	17 (+3)	22 (+6)	4 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Perícias Furtividade +8, Percepção +7, Sobrevivência +7
Resistência a Dano elétrico, frio, necrótico, trovejante
Imunidade a Dano psíquico, veneno; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 17, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende Modron e o idioma de seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 16 (15.000 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do predador de aço são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um predador de aço é Sabedoria. O predador de aço pode conjurar, inatamente, as seguintes magias sem necessidade de componentes materiais:

3/dia cada: *porta dimensional* (pessoal apenas), *viagem planar* (pessoal apenas)

Resistência à Magia. O predador de aço possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O predador de aço realiza três ataques: um usando sua mordida e dois usando suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 14 (2d6+7) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 16 (2d8+7) de dano cortante.

Rugido Colossal (Recarrega 5–6). O predador de aço emite um rugido em um cone de 18 metros dele. Cada criatura nessa área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 19. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 27 (5d10) de dano trovejante, deixa cair tudo que estiver segurando e fica atordoada por 1 minuto. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano. A criatura atordoada pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Salamandra do Gelo

As salamandras do gelo são nativas do Plano do Gelo, também chamado de Queda Gélida, localizado entre o Plano do Ar e o Plano da Água. As salamandras do gelo tem um gosto especial por caçar criaturas de sangue quente. Elas às vezes viajam para regiões gélidas do Plano Material vagando pelos portões planares.

Devoradores de Calor. O apetite agressivo das salamandras do gelo por qualquer fonte de calor as leva a atacar assentamentos com que elas cruzam. Elas podem confundir o fogo de uma forja ou de uma fogueira com uma grande e saborosa refeição, levando-as a atacar expedições e assentamentos que outros predadores evitariam. Algumas vezes azers se aventuram na Queda Gélida, onde eles utilizam grandes fogueiras para atrair salamandras do gelo até armadilhas para matá-las e retirar seu couro e presas para a fabricação de armas e armaduras.

Refúgio Falso. Embora as salamandras do gelo possam cavar seu caminho através de solo fofo, elas preferem cavar no gelo. Elas rolam em montes de gelo partido, o que as permite coçar suas costas enquanto esses montes são desgastados. Estes hábitos as levam a criar extensas redes de cavernas de gelo, que se tornam cada vez maiores à medida que elas arranham pedaços de gelo fresco das paredes de seus covis.

Uma salamandra do gelo que já mora em um covil por um tempo cava espaço suficiente para permitir o acampamento de um exército pequeno. Viajantes inexperientes que se deparam com essas cavernas podem vê-las como um abrigo bem-vindo, embora elas sejam qualquer coisa menos isso. As salamandras do gelo devoram avidamente qualquer presa imprudente o suficiente para dormir em seus covis.

Em raras ocasiões, gigantes do gelo capturam e domam essas criaturas, usando-as para cavar no gelo e ajudar a criar postos avançados e fortes.

Salamandra do Gelo

Elemental Enorme, imparcial

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 168 (16d12+64)
Deslocamento 18 m, escavando 12 m, escalando 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Testes de Resistência Con +8, Sab +4
Perícias Percepção +4
Vulnerabilidade a Dano fogo
Imunidade a Dano frio
Sentidos Percepção passiva 14, sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m
Idiomas Primordial
Nível de Desafio 9 (5.000 EXP)

Fúria Ardente. Quando a salamandra sofre dano de fogo, ela automaticamente recarrega seu Sopro Congelante.

Ações

Ataques Múltiplos. A salamandra realiza cinco ataques: quatro com suas garras e um com sua mordida.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d6+5) de dano perfurante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d8+5) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano de frio.

Sopro Congelante (Recarrega 6). A salamandra exala um vento congelante em um cone de 18 metros. Cada criatura nessa área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 44 (8d10) de dano de frio, em caso de fracasso no teste, ou metade do dano em caso de um sucesso.

Senhor do Crânio

Os senhores do crânio reivindicaram vastas regiões do Pendor das Sombras como seu dominio. Nestas terras arruinadas, eles fazem guerra contra seus rivais comandando hordas de mortos-vivos na tentativa de estabelecer o dominio local. Assim, os senhores do crânio sempre provam serem seus piores inimigos. Como seres combinados que nasceram de três individuos odiosos, eles constantemente conspiram contra si mesmos.

Criaturas da Traição. Luta e traição trouxeram os senhores do crânio à existência. O primeiro deles surgiu fruto da tentativa de Vecna de conquistar o mundo de Greyhawk, depois que o vampiro Kas o traiu e levou seu olho e sua mão. Na confusão resultante, os senhores da guerra de Vecna viraram-se uns contra os outros, e os planos de Vecna foram destruídos. Furioso, Vecna reuniu seus generais e capitães e os atou em grupos de três, fundindo-os em abominações mortas-vivas amaldiçoadas a lutar entre si por toda a eternidade. Desde que os primeiros senhores do crânio foram exilados para as sombras, outros se juntaram a eles após terem sido criados a partir de outros líderes que traíram seus mestres.

Natureza Morta-Viva. Um senhor do crânio não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Senhor do Crânio

Morto-vivo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 18 (placas)
Pontos de Vida 105 (14d8+42)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Perícias Atletismo +7, Furtividade +8, História +8, Percepção +12
Resistência a Dano frio, necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, envenenado, exaustão, inconsciente, surdo
Sentidos Percepção passiva 22, visão no escuro 18 m
Idiomas os idiomas que conhecia em vida
Nível de Desafio 15 (13.000 EXP)

Conjuração. O senhor do crânio é um conjurar de 13º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). O lorde do crânio conhece as seguintes magias de feiticeiro:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, raio de fogo, raio de gelo, rajada de veneno, toque arrepiante, toque chocante*
1º nível (4 espaços): *misseis mágicos, onda trovejante, recuo acelerado*
2º nível (3 espaços): *raio ardente, reflexos*
3º nível (3 espaços): *medo, velocidade*
4º nível (3 espaços): *porta dimensional, tempestade de gelo*
5º nível (2 espaços): *cone de frio, névoa mortal*
6º nível (1 espaço): *ataque visual*
7º nível (1 espaço): *dedo da morte*

Evasão. Se o senhor do crânio for alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Destreza para sofrer apenas metade do dano, o senhor do crânio, ao invés, não sofre nenhum dano se for bem sucedido no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Mestre do Túmulo. Enquanto estiverem a até 9 metros de distância do senhor do crânio, quaisquer aliados do senhor do crânio que sejam mortos-vivos realizam testes de resistência com vantagem, e esse aliado recupera 1d6 pontos de vida sempre que iniciarem seus turnos a até 9 metros do senhor do crânio.

Resistência Lendária (3/Dia). Se o senhor do crânio falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos. O senhor do crânio realiza três ataques com seu cajado de ossos.

Cajado de Ossos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano de concussão mais 14 (4d6) de dano necrótico.

Ações Lendárias

O senhor do crânio pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O senhor do crânio recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Cajado de Ossos (Custa 2 Ações). O senhor do crânio realiza um ataque com seu cajado de ossos.
Truque. O senhor do crânio conjura um truque.
Movimento. O senhor do crânio se move todo o seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.
Convocar Mortos-Vivos (Custa 3 Ações). Até cinco esqueletos ou zumbis aparecem em espaços desocupados a até 9 metros do senhor do crânio e se mantém até serem destruídos. Os mortos-vivos convocados desta maneira realizam rolagem de iniciativa e agem no próximo turno disponível. O senhor do crânio pode ter no máximo cinco mortos vivos convocados por essa característica por vez.

Shadar-Kais

Nas trevas perpétuas do Pendor das Sombras vive uma sociedade que serve à Rainha Corvo. Eles foram trazidos aquele reino obscuro em eras passadas, há tanto tempo atrás que eles agora estão perfeitamente adaptados a esse ambiente sombrio, tanto físico como mentalmente.

Guardiões das Almas. Os shadar-kais observam tanto o Pendor das Sombras quanto o mundo material, procurando por almas e tragédias específicas que poderiam agradar a sua divindade. Há rumores de que eles podem direcionar eventos no mundo por caminhos trágicos para o divertimento de sua divindade. Entretanto, a Rainha Corvo é conhecida por ser enigmática mesmo entre seus seguidores mais devotos. Os esforços dos shadar-kais são recompensados apenas com presságios vagos, que eles interpretam da melhor maneira que podem.

Elfos Degenerados. Os shadar-kais já foram elfos, mas eras de exposição à influência debilitante do Pendor das Sombras os deixou fúnebres e sem alegria. Neste reino, eles possuem a aparência de elfos degenerados: cabelo pálido, pele cinzenta e enrugada e as articulações inchadas lhes dão um aspecto cadavérico. Eles se parecem mais jovens quando estão em outros planos, mas sua pele sempre mantém sua palidez mórbida. Eles se vestem com mantos escuros e véus pesados, detestam espelhos, e evitam guardar coisas que os façam lembrar suas idades.

Tecelão das Trevas

Embora seja um lutador formidável, um tecelão das trevas normalmente fica contente em se manter escondido nas sombras, enquanto assiste extasiado como sua própria presença afeta suas vítimas. Sua energia sombria pesa no coração, fazendo com que aqueles dentro de sua aura opressiva sintam o aproximar da morte. Só esse tormento já é suficiente para satisfazer sua mestra, a Rainha Corvo, mas se for descoberto, um tecelão das trevas usa sua magia sombria para reduzir seus inimigos a corpos horripilantes.

Dançarino das Sombras

Aqueles que lutaram com dançarinos das sombras descrevem experiência semelhante à luta contra uma escuridão viva. Cada alcova mal iluminada e recanto escuro é um lugar de onde os ágeis e acrobáticos dançarinos das sombras podem emergir para emboscar suas presas. Usando essa tática, eles atacam seus inimigos de todos os ângulos com golpes de correntes que se enganchama e corrompem a carne. Quando sua vítima está indefesa, outros se movem para ajudar a despachá-la. Então eles pilham os corpos em busca de quinquilharias, qualquer coisa colorida e alegre para admirarem quando retornarem à escuridão do Pendor das Sombras.

Fomentador de Almas

Destruídos pelo desespero causado pela perda de memorias de um tempo mais luminoso, os fomentadores de almas agora anseiam pela vitalidade dos outros. O vazio doloroso de um fomentador de almas irradia e se manifesta como um peso insuportável que drena o vigor de qualquer infeliz o bastante para estar em sua presença. Aqueles que escaparam do massacre de um fomentador de almas, dificilmente conseguem apagar da memória o som do gemido de uma alma torturada e perdida em um poço sem fundo de tragédia.

Tecelão das Trevas

Humanoide Médio (elfo), neutro

Classe de Armadura 14 (17 com *armadura arcana*)
Pontos de Vida 104 (16d8+32)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +8, Con +6
Imunidade a Dano necrótico
Imunidade a Condição enfeitiçado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico
Nível de Desafio 9 (5.000 EXP)

Ancestralidade Feérica. O tecelão das trevas possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem coloca-lo para dormir.

Conjuração. O tecelão das trevas é um conjurador de 12º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques com magia). Ele recupera seus espaços de magia gastos quando termina um descanso curto ou longo. Ele conhece as seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *ilusão menor, prestidigitação, rajada mística* (3 raios, +4 de bônus para cada rolagem de dano), *toque arrepiante* (3d8 de dano)
1º–5º nível (3 espaços de magia de 5º nível): *armadura de Agathys, contato extraplanar, escuridão, imagem maior, invisibilidade, malogro, medo, padrão hipnótico, raio de bruxa, sonho, toque vampírico*

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um tecelão das trevas é Carisma (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *armadura arcana, falar com os mortos, olho arcano*
1/dia cada: *confusão, compulsão, portal arcano, perdição, visão da verdade*

Peso dos Tempos. Bestas e humanoides, que não forem um shadar-kai possuem desvantagem nos testes de resistência enquanto estiverem a até 3 metros do tecelão das trevas.

Ações

Ataques Múltiplos. O tecelão das trevas realiza dois ataques com sua lança e conjura uma magia que precise de 1 ação para ser conjurada.

Lança das Sombras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante, ou 8 (1d8+4) de dano perfurante se for usada com as duas mãos, mais 26 (4d12) de dano necrótico.

Reações

Escape Nebuloso (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Quando o tecelão das trevas sofre dano, ele fica invisível e se teletransporta a até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver. Ele se mantem invisível até o início de seu próximo turno ou até que ataque ou conjure uma magia.

Dançarino das Sombras

Humanoide Médio (elfo), neutro

Classe de Armadura 15 (corselete de couro)
Pontos de Vida 71 (13d8+13)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +6, Car +4
Perícias Furtividade + 6
Resistência a Dano necrótico
Imunidade a Condição enfeitiçado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 11, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico
Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Ancestralidade Feérica. O dançarino das sombras possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem coloca-lo para dormir.

Salto nas Sombras. Com uma ação bônus, o dançarino das sombras pode teletransportar a até 9 metros para um espaço desocupado que ele possa ver. Tanto o espaço em que ele está quanto o espaço para o qual ele irá se teletransportar, precisam estar sob penumbra ou escuridão. O dançarino das sombras pode usar essa característica entre seus ataques com armas ou outra ação que realize.

Ações

Ataques Múltiplos. O dançarino das sombras realiza três ataques usando suas correntes com espinhos.

Corrente com Espinhos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6+3) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 14 ou sofrerá um efeito adicional à escolha do dançarino das sombras:

- O alvo é agarrado (CD 14 para escapar) se for uma criatura de tamanho Médio ou menor. Até que o agarrão termine, o alvo fica impedido e o dançarino das sombras não pode agarrar outro alvo.
- O alvo fica caído.
- O alvo sofre 22 (4d10) de dano necrótico.

Fomentador de Almas

Humanoide Médio (elfo), neutro

Classe de Armadura 15 (corselete de couro)
Pontos de Vida 123 (19d8 + 38)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+3)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +7, Sab +7, Car +5
Perícias Percepção +7
Imunidade a Dano necrótico, psíquico
Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, exaustão
Sentidos Percepção passiva 17, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Ancestralidade Feérica. O fomentador de almas possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem coloca-lo para dormir.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um fomentador de almas é Inteligência (CD de resistência de magia 16, +8 para atingir com ataques com magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *rajada de veneno* (3d12 de dano), *toque arrepiante* (3d8 de dano)
1/dia cada: *assassino fantasmagórico, corrente de relâmpagos, dedo da morte, forma gasosa, rogar maldição, similaridade*

Peso das Eras. Qualquer bestas e humanoides, que não forem um shadar-kai, e que iniciarem seus turnos a menos de 1,5 metros do fomentador de almas, tem seu deslocamento reduzido em 6 metros até o início do próximo turno do fomentador de almas.

Resistência à Magia. O fomentador de almas possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

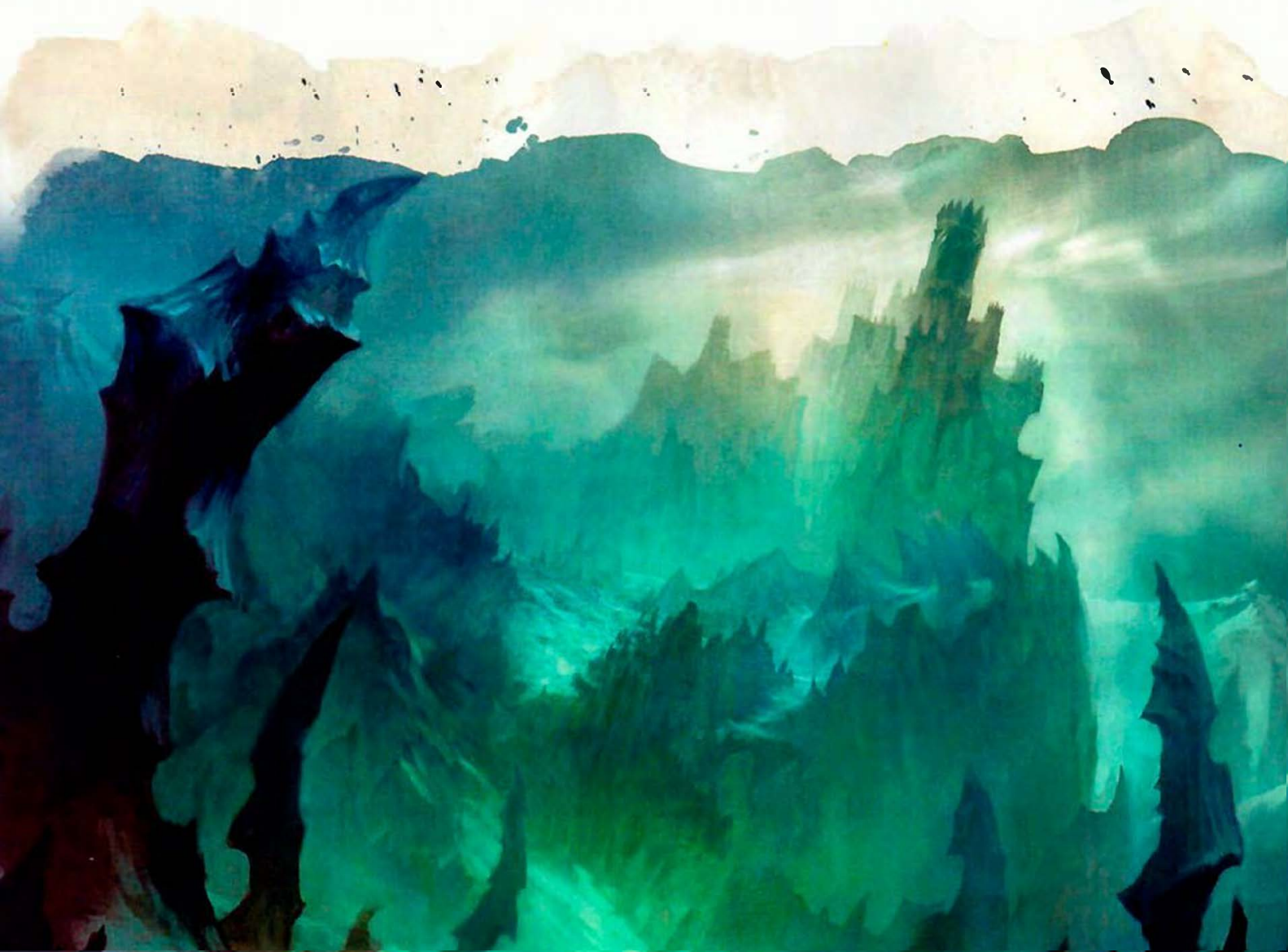
Sede por Alma. Quando um fomentador de almas reduz uma criatura à 0 pontos de vida, ele pode ganhar um número de pontos de vida temporários igual à metade do máximo de pontos de vida da criatura. Enquanto o fomentador de almas possuir pontos de vida temporários provenientes dessa característica, ele tem vantagem nas jogadas de ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. O fomentador de almas realiza dois ataques com sua Adaga Espectral.

Adaga Espectral. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (4d4+3) de dano perfurante mais 19 (3d12) de dano necrótico, e o alvo tem desvantagem nos testes de resistência até o início do próximo turno do fomentador de almas.

Onda Fatigante (Recarrega 4–6). O fomentador de almas emite fadiga em um cubo de 18 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 16. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 45 (10d8) de dano psíquico e sofre 1 nível de exaustão. Em um teste de resistência com sucesso, ela sofre 22 (5d8) de dano psíquico.

Algumas crianças possuem amigos imaginários que seus pais não podem ver. Às vezes esses amigos invisíveis não são imaginários.

Skulk

Os skulks são as conchas sem alma de viajantes que se perderam no Pendor das Sombras e que vagaram com seus restos cinzentos até terem perdido todo o senso de si mesmos. Eles são tão desprovidos de identidade que se tornaram permanentemente invisíveis. Somente crianças são capazes de ver um skulk sem a ajuda de um espelho ou uma vela especial. Nas raras ocasiões em que um skulk é visto, ele aparece como um humanoide pálido, inexpressivo e sem pelos.

Servos Convocados. Um skulk pode ser convocado do Pendor das Sombras, através de um ritual. Se parte da identidade de seu invocador for dada ao skulk, ele será obrigado a obedecer aos comandos de seu invocador por 30 dias. Se um skulk puder ser visto, um observador perspicaz poderá descobrir quem o convocou, pois ele mantem uma vaga semelhança com seu mestre.

Cruéis e caóticos, skulks cumprem suas ordens da maneira mais violenta possível. Um skulk convocado não pode voltar ao Pendor das Sombras até que morra, assim ele possui todos os motivos para se lançar em atividades que produzam derramamento de sangue e mutilações.

Vidas Vazias. Após matar uma pessoa no Plano Material, um skulk às vezes assume uma imitação silenciosa da vida daquela pessoa. Em casos extremos, skulks invadem vilas, matam todos os seus ocupantes e transformam o lugar em uma cidade fantasma onde comida sem sabor é preparada diariamente, roupas sem cores são penduradas para secar e o gado é tocado de curral a curral até morrer de fome.

Skulk

Humanoide Médio, caótico e neutro

Classe de Armadura 14
Pontos de Vida 18 (4d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)	1 (-5)

Testes de Resistência Con +2
Perícias Furtividade +8
Imunidade a Dano radiante
Imunidade a Condição cego
Sentidos Percepção passiva 8, visão no escuro 36 m
Idiomas compreende Comum, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Invisibilidade Falível. O skulk é invisível. Essa invisibilidade, no entanto, pode ser contornada por três coisas:

- O skulk aparece como um humanoide pálido sem pelos pelo seu reflexo em um espelho ou outra superfície.
- O skulk aparece como uma fraca forma translúcida à luz de uma vela feita da gordura de um corpo de identidade desconhecida.
- Crianças humanoides de 10 anos ou menos são capazes de enxergá-lo.

Sem Rastros. O skulk não deixa rastros que permitam indicar onde esteve ou em que direção está indo.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d4+4) de dano cortante. Se o skulk realizar essa jogada de ataque com vantagem, o alvo também sofre 7 (2d6) de dano necrótico extra.

S

No Pendor das Sombras e em outras partes do multiverso,
a maldição da morte ameaça prevalecer sobre toda a vida.

Tartanoides

Os tartanoides são humanoides onívoros, parecidos com tartarugas, com carapaças que cobrem a maior parte do corpo deles. Os tartanoides tem um dizer: "Vestimos nossas casas em nossas costas." Consequentemente, os tartanoides sentem pouca necessidade de ficar parados por muito tempo.

Um tartanoides adulto mede 1,8 metros de altura e pesa entre 200 e 225 quilos. Machos e fêmeas são praticamente idênticos em peso e aparência.

Vilarejos Temporários. Um assentamento de tartanoides é usado primariamente como um conclave, onde os tartanoides podem socializar uns com os outros e comercializar com estrangeiros. Os tartanoides não vêm esses assentamentos como lugares válidos de serem defendidos com suas vidas e eles os abandonam quando eles não se adequam mais as suas necessidades.

Uma Vida Nômade. A maioria dos tartanoides aprecia observar como outras criaturas vivem e descobrem novos costumes. O ímpeto para procriar não aparece até o final da vida de um tartanoide, e um tartanoide pode passar décadas longe de sua terra nativa sem sentir saudades de seu lar.

Os tartanoides vêm o mundo como um lugar de deslumbramento diário. Eles vivem pela chance de ouvir uma suave brisa soprando por entre as palmeiras, de ver um sapo coaxando em uma vitória Régia ou de estar simplesmente em uma feira movimentada.

Tartanoide

Humanoide Médio (tartanoide), leal e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (4d8+4)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Perícias Atletismo +4, Sobrevivência +3
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas Aquan, Comum
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Prender a Respiração. O tartanoide consegue prender sua respiração por 1 hora.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 4 (1d4+2) de dano cortante.

Cajado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano de concussão ou 6 (1d8+2) de dano de concussão se usado com as duas mãos.

Besta Leve. *Ataque à Distância com Arma:* +2 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d8) de dano perfurante.

Defesa de Carapaça. O tartanoide se retira para dentro de sua carapaça. Até que ele surja, ele ganha +4 de bônus para sua CA e tem vantagem nos testes de resistência de Força e Constituição. Enquanto dentro da carapaça, o tartanoide está caído, seu deslocamento é 0 e não pode ser acrescido, ele tem desvantagem nos testes de resistência de Destreza, não pode receber reações e a única ação que pode realizar é uma ação bônus para emergir.

Tartanoide Druida

Humanoide Médio (tartanoide), leal e bom

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 33 (6d8+6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Perícias Adestrar Animais +4, Natureza +2, Sobrevivência +4
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Aquan, Comum
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Conjuração. O tartanoide é um conjurador de 4º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *criar chamas, druidismo, orientação*
1º nível (4 espaços): *amizade animal, curar ferimentos, falar com animais, onda trovejante*
2º nível (3 espaços): *imobilizar pessoa, visão no escuro*

Prender a Respiração. O tartanoide consegue prender sua respiração por 1 hora.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 4 (1d4+2) de dano cortante.

Cajado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 5 (1d6+2) de dano de concussão ou 6 (1d8+2) de dano de concussão se usado com as duas mãos.

Defesa de Carapaça. O tartanoide se retira para dentro de sua carapaça. Até que ele surja, ele ganha +4 de bônus para sua CA e tem vantagem nos testes de resistência de Força e Constituição. Enquanto dentro da carapaça, o tartanoide está caído, seu deslocamento é 0 e não pode ser acrescido, ele tem desvantagem nos testes de resistência de Destreza, não pode receber reações e a única ação que pode realizar é uma ação bônus para emergir.

Trolls

Trolls que são quase obliterados, mas sobrevivem e regeneram de meros cortes na carne podem apresentar mutações bizarras. Um desses trolls deformados é especialmente provável de aparecer se a criatura regenera na presença de emanações mágicas, energia planar, doença, ou morte em grande escala, ou se seu corpo foi danificado por forças elementais. Essas formas mutantes podem também ser produzidas e moldadas por rituais de conjuradores de magia malignos.

Troll Atroz

Gigante Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 172(15d12+75)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	9 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Testes de Resistência Sab +5, Car +2
Perícias Percepção +5
Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 15, visão no escuro 18 m
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 13 (10.000 EXP)

Regeneração. O troll recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos. Se o troll sofrer dano de ácido ou fogo, ele recuperará apenas 5 pontos de vida no início do seu próximo turno. O troll morre apenas se for atingido por um ataque que cause 10 ou mais dano de ácido ou fogo enquanto o troll estiver com 0 pontos de vida.

Sentidos Aguçados. O troll tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O troll realiza cinco ataques: um com sua mordida e quatro com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 10 (1d8+6) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano de veneno.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 16 (3d6+6) de dano cortante.

Redemoinho de Garras (Recarrega 5–6). Cada criatura em um raio de 3 metros do troll deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 19, sofrendo 44 (8d10) de dano cortante em caso de fracasso no teste, ou metade do dano em um sucesso.

Troll Atroz

Trolls matam e comem quase tudo — inclusive, em raros casos, outros trolls. Este canibalismo tem o efeito de fazer com que o troll cresça para um tamanho anormalmente grande. Esses trolls terríveis anseiam mais e mais carne de troll para alimentar seu crescimento contínuo.

Os trolls atrozes também aumentam seu tamanho enxertando carne e órgãos em si mesmos. Quando um pedaço de carne troll trêmula é pressionada contra uma ferida recente em um troll atroz, sua capacidade regenerativa incorpora a nova massa à sua própria musculatura. Ainda mais horripilantes são os múltiplos braços, olhos, garras e outros órgãos que um troll atroz arranca de suas vítimas e enxerta em si mesmo. Com o tempo, essas criaturas podem acumular muitos membros.

Vaprak o Destruidor

Ainda que trolls mal sejam devotos e raramente reflitam sobre questões espirituais, eles temem piamente e veneram a entidade conhecida como Vaprak o Destruidor. Como acontece com muitas divindades menores, a verdadeira natureza de Vaprak é um mistério, mas é sempre retratado como uma criatura horrível, deformada e esverdeada, que se assemelha a um troll. É dado a ataques de destruição irracional e está constantemente paranoico sobre os complôs e ambições de outras divindades.

Entre os trolls, acredita-se que Vaprak devora aqueles à beira da morte, mas apenas se o troll já estiver cozido ou digerido (morto por fogo ou ácido). Caso contrário, o deus cospe a alma de volta ao mundo para regenerar um novo corpo, não importa o quão pouco de sua forma anterior tenha restado. Assim, apenas trolls mortos por ácido ou fogo permanecem mortos, porque somente estes são consumidos por Vaprak.

Troll Pútrido

Um troll que é infundido com ondas de energia necrótica à medida que se regenera pode desenvolver uma relação simbiótica com esse poder mortal. O corpo do troll murcha e sua carne despenca do corpo tão rápido quanto se forma. Eventualmente, um troll pútrido torna-se incapaz de se regenerar, embora ele ainda se cure normalmente. A criatura se move com energia necrótica que flui para fora de sua forma murcha. Simplesmente ficar em pé perto de um troll pútrido expõe outras criaturas a suas emanações letais.

Troll Espiritual

Um troll atingido com energia psiquica pode tomar uma forma não física quando se regenera. Sua psique sobrevive, mas o corpo de um troll espiritual é tão insubstancial quanto às sombras. O troll pode não ter consciência da transição — ele ainda se move e ataca com dentes e garras como sempre fez — mas agora ele atinge a mente da vítima.

Troll Pútrido

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 138 (12d12+72)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	22 (+6)	5 (-3)	8 (+1)	4 (-3)

Perícias Percepção +3
Imunidade a Dano necrótico
Sentidos Percepção passiva 13, visão no escuro 18 m
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 9 (5.000 EXP)

Degeneração Rançosa. No final de cada turno do troll, cada criatura dentro de 1,5 metros dele, sofre 11 (2d10) de dano necrótico, a menos que o troll tenha recebido dano de ácido ou fogo desde o final do seu último turno.

Ações

Ataques Múltiplos. O troll realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante mais 16 (3d10) de dano de veneno.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6+4) de dano cortante mais 5 (1d10) de dano necrótico.

Troll Espiritual

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 97(15d10+15)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Perícias Percepção +3
Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição agarrado, caído, exaustão, inconsciente, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 13, visão no escuro 18 m
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Movimento Incorpóreo. O troll pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ela sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Regeneração. O troll recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos. Se o troll sofrer dano psíquico ou de energia, esta característica não funciona no início do seu próximo turno. O troll morre apenas se começar seu turno com 0 pontos de vida e não puder se regenerar.

Ações

Ataques Múltiplos. O troll realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 19 (3d10+3) de dano psíquico e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou ficará atordoado por 1 minuto. O alvo atordoado pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em caso de sucesso.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d10+3) de dano psíquico.

Troll Venenoso

Um troll devastado por doses massivas de veneno pode se transformar em um troll venenoso. Veneno duradouro infunde seu sangue e tecido, e veneno vaza de seus poros e recobre suas presas e garras. Estas criaturas são especialmente perigosas em combate corpo-a-corpo, porque o veneno escorre de sua carne e espirra de cada ferida que recebe.

Troll Venenoso

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 94 (9d10+45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Perícias Percepção +2
Imunidade a Dano veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 12, visão no escuro 18 m
Idiomas Gigante
Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Olfato Aguçado. O troll tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Regeneração. O troll recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos. Se o troll sofrer dano de ácido ou fogo, esta característica não funciona no início do seu próximo turno. O troll morre apenas se começar seu turno com 0 pontos de vida e não puder se regenerar.

Respingo de Veneno. Quando o troll recebe dano de qualquer tipo que não seja psíquico, cada criatura dentro de 1,5 metros dele, sofre 9 (2d8) de dano de veneno.

Ações

Ataques Múltiplos. O troll realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano de veneno, e a criatura fica envenenada até o início do próximo turno do troll.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6+4) de dano cortante mais 4 (1d8) de dano de veneno.

Rajada de Veneno (Recarrega 6). O troll corta a si mesmo com uma de suas garras, liberando uma rajada de veneno em um cubo de 4,5 metros. O troll recebe 7 (2d6) de dano cortante (este dano não pode ser reduzido de forma alguma). Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 16. Em caso de fracasso no teste, a criatura sofre 18 (4d8) de dano de veneno e fica envenenada por 1 minuto. Em um teste com sucesso, a criatura sofre metade do dano e não fica envenenada. A criatura envenenada pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo em caso de sucesso.

Por que o uivador uiva? Realizar isso acomete com que sua presa saia em fuga, mas com certeza furtividade daria em uma melhor caçada no barulhento Pandemônio. Há apenas uma resposta: a criatura saboreia o medo.

Uivador

Um lamento distante antecede a visão de um uivador. Mesmo à distância, a mente se encolhe com o som e se enche de horror ao perceber que o barulho está se aproximando. Quando os uivadores estão à espreita, a coragem não é suficiente para enfrentá-los, e até mesmo a sanidade de alguém está em risco.

Predadores do Pandemônio. Essas criaturas dos pesadelos, nativas do Pandemônio, também podem ser encontradas na maioria dos Planos Inferiores, por causa dos muitos demônios que as capturam e as treinam como cães de guerra. Os uivadores podem ser domesticados, de certa forma, mas respondem apenas ao treinamento brutal, durante o qual são forçados a reconhecer o treinador como o líder indiscutível do bando. Um bando treinado segue seu líder sem hesitação. Matilhas de uivantes percorrem os campos de batalha da Guerra do Sangue e também servem aos mortais do mal que têm o poder e a selvageria para comandar sua lealdade.

Caçadores Brutais. Os uivadores confiam na velocidade, nos números e em seu uivo entorpecedor para encurralar suas presas antes de destruí-las. O uivo inunda as mentes de suas vítimas, tornando o pensamento complexo impossível. Eles podem fazer pouco mais do que olhar com horror e tropeçar no campo de batalha em busca de segurança. Qualquer tarefa mais exigente do que isso está além de sua capacidade. Especialmente os demônios, valorizam os uivadores por esse motivo, porque durante alguns momentos cruciais em uma batalha, seus uivos podem neutralizar a habilidade de um inimigo de usar magias e outros poderes.

Uivador

Corruptor Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 90 (12d10+24)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	5 (-3)	20 (+5)	6 (-2)

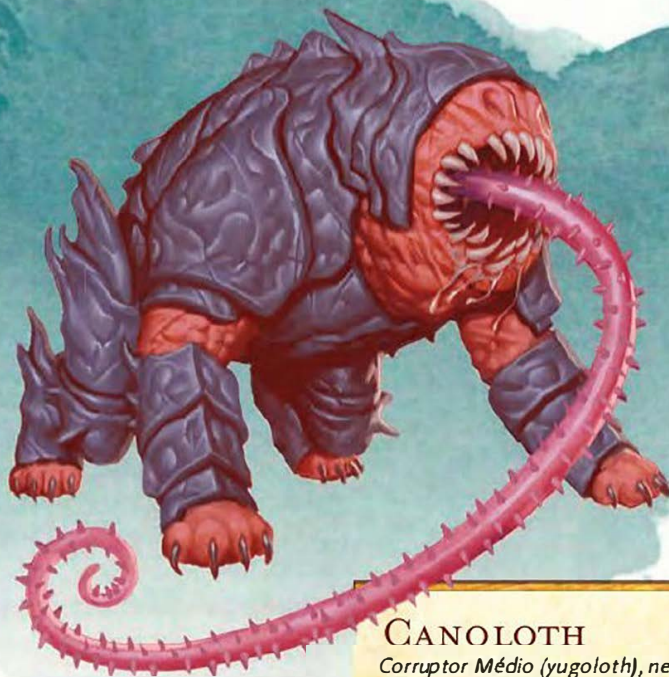
Perícias Percepção +8
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Condição amedrontado
Sentidos Percepção passiva 15, visão no escuro 18 m
Idiomas compreendem Abissal, mas não podem falar
Nível de Desafio 8 (3.900 EXP)

Táticas de Matilha. O uivador tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do uivador estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. O uivador realiza dois ataques com sua mordida.

Mordida Dilaceradora. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d6+3) de dano perfurante, mais 22 (4d10) de dano psíquico se o alvo estiver amedrontado. Este ataque ignora resistência a dano.

Uivo Ruptor de Mente (Recarrega 6). O uivador emite um uivo agudo em um cone de 18 metros. Cada criatura nessa área que não esteja surda deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada até o final do próximo turno do uivador. Enquanto uma criatura está amedrontada dessa maneira, seu deslocamento é reduzido pela metade e ela está incapacitada. Um alvo bem-sucedido no teste de resistência fica imune ao Uivo Ruptor de Mente de todos os uivadores nas próximas 24 horas.

Yugoloths

Mercenários que oferecem seus serviços através dos Planos Inferiores e outros domínios, yugoloths são conhecidos por terem uma eficácia tão grande que só é párea para seus desejos por mais riquezas. Embora yugoloths não sejam necessariamente leais e comumente tentem se aproveitar de todas as falhas possiveis em um contrato, eles realizam qualquer tarefa para a qual foram contratados, não importa o quão desprezível. Os yugoloths possuem várias formas diferentes, inclusive aquelas descritas no *Manual dos Monstros* e as seis apresentadas aqui.

Canoloth

Os canoloths preferem contratos que envolvam a proteção de tesouros preciosos e locais importantes. Sempre fazem exatamente o que combinaram — nada mais, nada menos.

Com sentidos aguçados o suficiente para saber onde estão criaturas invisíveis próximas, canoloths respondem infalivelmente a qualquer ameaça ao seu trabalho. Além disso, eles emitem uma área de distorção mágica que previne criaturas que estejam próximas de teletransportar.

Canoloths enfrentam intrusos com rapidez e violência, projetando línguas longas e espinhosas que usam para agarrar seus inimigos e trazê-los para mais perto. Ao menos que tenha sido instruido a matar, um canoloth apenas mantém o prisioneiro agarrado, mas se recebeu a ordem, vai rasgar sua presa ao meio.

Canoloths são criaturas fundamentalmente preguiçosas. Se não possuírem motivo para atacar, não vão levantar a bunda de onde estão.

Canoloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 120 (16d8+48)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	5 (-3)	17 (+3)	12 (+1)

Perícias Investigação +3, Percepção +9
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos Percepção passiva 19, visão no escuro 18 m, visão verdadeira 36 m
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 18 m
Nível de Desafio 8 (3.900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do canoloth são mágicos.

Resistência à Magia. O canoloth tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sentidos Sinistros. O canoloth não pode ser surpreendido enquanto não estiver incapacitado.

Trava Dimensional. Outras criaturas não conseguem se teletransportar para e nem de qualquer espaço a até 18 metros do canoloth. Qualquer tentativa de fazer isso é desperdiçada.

Ações

Ataques Múltiplos. O canoloth pode realizar dois ataques: um com sua língua ou sua mordida e outro com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 25 (6d6+4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d10+4) de dano cortante.

Língua. *Ataque à Distância com Arma:* +7 para atingir, alcance 9 m, um alvo. *Acerto:* 17 (2d12+4) de dano perfurante. Se o alvo for de tamanho Médio ou menor, ficando agarrado (CD 15 para escapar), sendo puxado por até 9 metros na direção do canoloth, e estará impedido até o agarrão terminar. O canoloth pode agarrar um alvo por vez com sua língua.

Dhergoloth

Os dhergoloths adentram a batalha como furacões de destruição, atacando com suas cinco garras, que se estendem de seus corpos tacanhos em forma de barril. Eles aceitam contratos para acabar com rebeliões, dispersar a ralé, e eliminar batedores e escaramuçadores, e eles se deliciam com a carnificina que criam, suas risadas perturbadoras abafando os gritos de suas vítimas.

Já que os dhergoloths não passam de simples brutamontes, os empregadores precisam ser cuidadosos ao instruir essas aberrações. Eles conseguem lidar com ordens simples que não precisem de muito tempo para explicar. Quando precisam lidar com algo complexo, ou esquecem o que estão fazendo ou nem escutam para começo de conversa, e acabam estragando a tarefa que deveriam realizar.

A cabeça de um dhergoloth não gira no mesmo sentido do tronco que rotaciona furiosamente, e seu tronco pode rodopiar em uma direção diferente de suas pernas dançantes. Um dia gostaria de fazer uma biotomia em um só para descobrir como funciona.

Dhergoloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (14d8+56)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Testes de Resistência For +6
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Abissal, Infernal, Telepatia 18 m
Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do dhergoloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um dhergoloth é Carisma (CD 10 de resistência de magia). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *escuridão, medo*
3/dia: *sono*

Resistência à Magia. O dhergoloth tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O dhergoloth realiza dois ataques com suas garras.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d8+3) de dano cortante.

Mangual de Garras (Recarrega 5–6). O dhergoloth se move até o seu deslocamento de caminhada em uma linha reta e tenta atingir cada criatura dentro de um raio de 1,5 metros dele durante seu movimento. Cada alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 14 ou sofrerá 22 (3d12+3) de dano cortante.

Teletransporte. O dhergoloth se teletransporta magicamente, levando junto qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, a até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Hydroloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 15
Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)
Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	21 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

Perícias Intuição +4, Percepção +4
Vulnerabilidade a Dano fogo
Resistência a Dano elétrico, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 14, visão no escuro 18 m
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 18 m
Nível de Desafio 9 (5.000 EXP)

Anfíbio. O hydroloth pode respirar ar e água.

Armas Mágicas. Os ataques com armas do hydroloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um hydroloth é Inteligência (CD 16 de resistência de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, necessitando apenas do seu pó de fada como componente:

À vontade: *andar na água, escuridão, detectar magia, dissipar magia, invisibilidade* (pessoal apenas)
3/dia cada: *assassino fantasmagórico, controlar a água, coroa da loucura, medo, sugestão*

Resistência à Magia. O hydroloth tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Vantagem Aquática. Enquanto submerso em líquido, o hydroloth tem vantagem nas suas rolagens de ataque.

Ações

Ataques Múltiplos. O hydroloth realiza dois ataques corpo-a-corpo. No lugar de um desses ataques, ele pode conjurar uma magia que custe uma ação.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8+5) de dano cortante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d10+5) de dano perfurante.

Roubar Memória (1/Dia). O hydroloth mira em uma criatura que possa ver dentro de até 18 metros dele. O alvo sofre 4d6 de dano psíquico, e precisa realizar um teste de resistência de Inteligência CD 16. Obtendo sucesso no teste, o alvo fica imune ao Roubar Memória desse hydroloth por 24 horas. Caso falhe no teste, o alvo perde todas as suas proficiências, não pode conjurar magias, não pode entender nenhum idioma, e se sua Inteligência e Carisma forem maiores que 5, se tornarão 5. Cada vez que o alvo finalizar um descanso longo, poderá repetir o teste de resistência, terminando o efeito sob si mesmo em um sucesso. Uma magia *restauração maior* ou *remover maldição* conjurada no alvo pode terminar o efeito com antecedência.

Teletransporte. O hydroloth se teletransporta magicamente, levando junto qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, a até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Hydroloth

Assim como as águas do Rio Estige que roubam sua clareza, onde habitam, hydroloths roubam as memórias das criaturas que atacam, as privando de seus pensamentos, para que possam entregar a qualquer que seja o mestre que servem. Hydroloths são habilidosos em encontrar coisas perdidas, principalmente aqueles que foram engolidos pelas profundezas.

Para ataques anfibios ou conflitos embaixo d'água, hydroloths são diferenciados dentre os yugoloths. Às vezes oferecem seus serviços para atacar e afundar navios e assaltar colônias costeiras.

Merrenoloth

Capitães esqueléticos e sombrios das balsas no Rio Estige, os merrenoloths possuem total domínio sobre suas embarcações, garantindo que seus passageiros cheguem ao destino em segurança. Algumas vezes os merrenoloths podem ser persuadidos a deixar os Planos Inferiores para comandar outros barcos, proporcionando a esses navios e tripulação a mesma proteção.

Sempre que um merrenoloth aceita um contrato para comandar uma embarcação, ele cria um vínculo com o barco para garantir que nada de errado aconteça durante a jornada. Um merrenoloth pode conduzir seu navio através das piores tempestades, sempre no curso certo, e nunca é afetado pela miríade de perigos que podem frustrar os marinheiros inferiores.

Um merrenoloth consegue segurar sua onda em um combate, mas prefere evitar situações assim sempre que possível. Na verdade, ele tipicamente especifica em seus contratos que não tem nenhuma obrigação de lutar. O dever do merrenoloth é sempre, primeiramente, para com sua embarcação.

Ações de Covil

Qualquer navio com o qual um merrenoloth tenha feito um vínculo vira o covil da criatura. Enquanto estiver batalhando no barco, o merrenoloth pode invocar sua caracteristica de realizar ações de covil. Na contagem de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o merrenoloth realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; não se pode usar o mesmo efeito duas vezes seguidas:

- A embarcação recupera 22 (4d10) pontos de vida.
- Um forte vento empurra o barco, aumentando seu deslocamento em 9 metros até a contagem de iniciativa 20 do próximo turno.
- O ar a até 18 metros do navio é preenchido com um vento uivante. Até a contagem de iniciativa 20 do próximo turno, aquela área é terreno difícil, e quando uma criatura de tamanho Médio ou menos estiver voando naquela área ou começa o turno voando lá, ela precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 13, ou irá ser derrubada e ficará caída.

Efeitos Regionais

Um merrenoloth imbui sua embarcação com uma magia poderosa, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- O navio não afunda mesmo que seu casco esteja avariado.
- O navio sempre fica no curso certo para o destino que o merrenoloth pronunciar.
- Criaturas que o merrenoloth permita embarcar no navio não são perturbadas pelo vento nem clima, embora isso não proteja contra dano.

Se o merrenoloth morrer, esses efeitos desaparecem durante o curso de 1d6 horas.

Merrenoloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 40 (9d8)
Deslocamento 9 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias História +5, Natureza +5, Percepção +4, Sobrevivência +4
Testes de Resistência Des +5, Int +5
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 14, visão no escuro 18 m
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 18 m
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do merrenoloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um merrenoloth é Inteligência (CD 13 de resistência de magia). Ele pode conjurar uma quantidade de magia, inatamente, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, dissipar magia, enfeitiçar pessoa, escuridão, lufada de vento*
3/dia: *controla a água*
1/dia: *controlar o clima*

Resistência à Magia. O merrenoloth tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Teletransporte. Com uma ação bônus, o merrenoloth se teletransporta magicamente, levando junto qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, a até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Ações

Ataques Múltiplos. O merrenoloth usa Olhar Assustador uma vez e realiza um ataque com seu remo.

Remo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (2d4+3) de dano cortante.

Olhar Assustador. O merrenoloth mira uma criatura que possa ver a até 18 metros dele. O alvo precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontado pelo merrenoloth por 1 minuto. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sob si mesmo caso obtenha um sucesso.

Oinoloth

Espectros sombrios da morte, oinoloths levam pestilência para onde quer que andem. Para exércitos que reconheçam suas formas terríveis, a mera aparição faz com que soldados quebrem a formação e fujam, para que não sucumbam a uma das terríveis pragas que oinoloths espalham.

Oinoloths trazem consigo as soluções derradeiras para problemas complicados, normalmente ao matar todo mundo. São contratados como último recurso, quando uma batalha já está durando tempo demais ou quando um exército se provou forte demais para ser derrotado. Uma vez invocados, oinoloths espreitam a zona de morte, envenenando o chão e adoecendo criaturas que encontram. Algumas vezes eles podem ser contratados para acabar com as pragas que eles mesmos espalharam, mas o preço para esse serviço é alto, e o esforço transforma as criaturas que eles salvam, sobrando apenas seres completamente debilitados.

Oinoloth

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 126 (12d10+60)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Testes de Resistência Con +8, Sab +7
Perícias Enganação +8, Intimidação +8, Percepção +7
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 17, visão no escuro 18 m
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 18 m
Nível de Desafio 12 (8.400 EXP)

Arauto das Pragas (Recarrega 5–6). Com uma ação bônus, o oinoloth devasta a área em um raio de 9 metros dele. Esse flagelo dura 24 horas. Enquanto afetada, as plantas da área definham e morrem, e o número de pontos de vida de uma criatura recuperados por uma magia é reduzido à metade.

Além disso, quando uma criatura se move para a área devastada ou começa seu turno nela, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 16. Obtendo sucesso no teste, a criatura se torna imune ao Arauto das Pragas do oinoloth pelas próximas 24 horas. Caso falhe no teste, a criatura sofre 14 (4d6) de dano necrótico e fica envenenada.

A criatura envenenada não pode recuperar pontos de vida. Cada vez que se passam 24 horas, a criatura envenenada pode repetir o teste de resistência. Em caso de fracasso no teste, os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos em 5 (1d10). Essa redução dura até que a condição envenenado termine, e o alvo morre se o seus pontos de vida máximos forem reduzido a 0. A condição envenenado termina se a criatura obtiver sucesso no teste três vezes.

Armas Mágicas. Os ataques com armas do oinoloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um oinoloth é Carisma (CD 16 de resistência de magia). Ele pode conjurar uma quantidade de magia, inatamente, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, dissipar magia, escuridão, invisibilidade* (pessoal apenas)

1/dia cada: *enfraquecer intelecto, globo de invulnerabilidade, muralha de fogo, muralha de gelo*

Resistência à Magia. O oinoloth tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O oinoloth usa Olhar Penetrante e realiza dois ataques com suas garras.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (3d6+4) de dano cortante mais 22 (4d10) de dano necrótico.

Cura Corrompida (Recarrega 6). O oinoloth toca uma criatura voluntária dentro de 1,5 metros dele. O alvo recupera todos os seus pontos de vida. Adicionalmente, o oinoloth pode dissipar uma doença no alvo ou remover uma das seguintes condições dele: cego, envenenado, paralisado ou surdo. O alvo então ganha um nível de exaustão, e seus pontos de vida máximos são reduzidos em 7 (2d6). Essa redução só pode ser removida através de uma magia *desejo* ou conjurando *restauração maior* três vezes no alvo dentro do período de uma hora. O alvo morre se seus pontos de vida máximos forem reduzido a 0.

Teletransporte. O oinoloth se teletransporta magicamente, levando junto qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, a até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Olhar Penetrante. O oinoloth mira em uma criatura que possa ver dentro de até 9 metros dele. O alvo precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 16 contra essa magia ou ficará enfeitiçado até o fim do próximo turno do oinoloth. Enquanto enfeitiçado por essa característica, o alvo está impedido. Se o resultado do teste de resistência do alvo for bem-sucedido, o alvo se torna imune ao Olhar Penetrante deste oinoloth pelas próximas 24 horas.

Yagnoloths escrevem contratos tão desonestos quanto os acordos de qualquer diabo, mas os yagnoloths nem sempre aguentam até o fim da barganha.

Yagnoloth

Qualqıer um que queria contratar yugoloths para realizar uma tarefa normalmente acaba lidando com um yagnoloth. Negociadores astutos, esses corruptores estranhos cuidam da parte escrita dos contratos de todos de sua raça. Uma vez que um yagnoloth seja contratado, ele transmite os desejos de seu contratante para os corruptores que comanda.

Embora tenham sido confiados em liderar yugoloths inferiores, yagnoloths, no fim das contas, recebem suas ordens de arcanaloths e ultroloths. Fora seus superiores, yagnoloths possuem autoridade total e esperam completa obediência dos corruptores sob seu comando. Um yagnoloth seguem as diretrizes em um contrato que tenham negociado, mas tenha a certeza de que foi adicionado algum furo que o permita escapar de suas obrigações caso seja necessário.

Um yagnoloth possui um braço de tamanho humano e um braço massivo, e sempre irá cobrir um ou outro com uma longa capa. Durante negociações, o yagnoloth revela seu braço humano e o usa para escrever e assinar contratos. Quando o uso de força é necessário ou quando se junta a um combate, ele troca a posição de sua capa para revelar seu apêndice gigante e brutalmente perigoso.

Yagnoloth

Corruptor Grande (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)
Pontos de Vida 147 (14d10+70)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des + 6, Int +7, Sab +6, Car +8
Perícias Enganação +8, Intuição +6, Percepção +6, Persuasão +8
Resistência a Dano elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano ácido, veneno
Imunidade a Condição envenenado
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 16, visão no escuro 18 m
Idiomas Abissal, Infernal, telepatia 18 m
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Armas Mágicas. Os ataques com armas do yagnoloth são mágicos.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de um yanoloth é Carisma (CD 16 de resistência de magia). Ele pode conjurar uma quantidade de magia, inatamente, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia, dissipar magia, escuridão, invisibilidade* (pessoal apenas)
3/dia: *relâmpago*

Resistência à Magia. O yagnoloth tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O yagnoloth realiza um ataque com seu braço massivo e um ataque de toque elétrico, ou realiza um ataque com seu braço massivo e teletransporta antes ou depois do ataque.

Toque Elétrico. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 27 (6d8) de dano elétrico;

Braço Massivo. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 23 (3d12+4) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ela precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou ficará atordoada até o final do próximo turno do yagnoloth.

Drenar Vida. O yagnoloth toca uma criatura incapacitada que esteja a até 4,5 metros dele. O alvo sofre 36 (7d8+4) de dano necrótico, e o yagnoloth ganha pontos de vida temporários equivalentes a metade do dano causado. O alvo precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 16, ou seus pontos de vida máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao dano recebido. Essa redução dura até que o alvo termine um descanso longo, e o alvo morrerá se seus pontos de vida máximos chegarem a 0.

Astúcia em Campo de Batalha (Recarrega 4–6). Até dois yugoloths aliados dentro de um alcance de 18 metros do yagnoloth que possam ouvi-lo podem usar suas reações para realizar um ataque corpo-a-corpo cada um deles.

Teletransporte. O yagnoloth se teletransporta magicamente, levando junto qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, a até 18 metros para um espaço desocupado que possa ver.

Apêndice: Listas dos Monstros

Bloco de Estatísticas por Tipo de Criatura

Bloco de Estatísticas por Tipo de Criatura

Criaturas por Ambiente

Criaturas Árticas

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Névoa vampírica	3 (700 EXP)
O perdido	7 (2.900 EXP)
Salamandra de gelo	9 (5.000 EXP)
Eladrin invernal	10 (5.900 EXP)
Garra óssea	12 (8.400 EXP)
Troll atroz	13 (10.000 EXP)
Andarilho noturno	20 (25.000 EXP)
Tempestade anciã	23 (50.000 EXP)

Criaturas Costeiras

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Tartanoide	1/4 (50 EXP)
Skulk	1/2 (100 EXP)
Tartanoide druida	2 (450 EXP)
Merrenoloth, névoa vampírica	3 (700 EXP)
Canoloth	8 (3.900 EXP)
O solitário	9 (5.000 EXP)
Balhannoth, troll espiritual	11 (7.200 EXP)
Eidolon	12 (8.400 EXP)
Wastrilith	13 (10.000 EXP)
Abissai azul, nagpa	17 (18.000 EXP)
Leviatã	20 (25.000 EXP)
Tempestade anciã	23 (50.000 EXP)

Criaturas das Colinas

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Batedor de bronze, meazel	1 (200 EXP)
Ogro lançador de seta, ogro palanquim	2 (450 EXP)
Ogro brutamonte	3 (700 EXP)
Cobra de ferro, ogro aríete, defensor pétreo	4 (1.100 EXP)
Crivador de carvalho	5 (1.800 EXP)
Uivador	8 (3.900 EXP)
Dilacerador cinzento	12 (8.400 EXP)
Troll atroz	13 (10.000 EXP)
Zaratan	22 (41.000 EXP)
Tempestade anciã	23 (50.000 EXP)

Criaturas das Florestas

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Skulk	1/2 (100 EXP)
Batedor de bronze, estrangulador, meazel	1 (200 EXP)
Névoa vampírica	3 (700 EXP)
Cobra de ferro, defensor pétreo	4 (1.100 EXP)
Crivador de carvalho	5 (1.800 EXP)
Dançarino das sombras, o perdido, troll venenoso	7 (2.900 EXP)
Flor cadáver	8 (3.900 EXP)
Troll pútrido	9 (5.000 EXP)
Eladrin invernal, eladrin primaveril, eladrin outonal, eladrin veranil	10 (5.900 EXP)
O faminto, troll espiritual	11 (7.200 EXP)
Dilacerador cinzento, eidolon	12 (8.400 EXP)
Troll atroz	13 (10.000 EXP)
Perdigueiro	14 (11.500 EXP)
Nagpa	17 (18.000 EXP)
Zaratan	22 (41.000 EXP)

Criaturas das Montanhas

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Kruthik jovem	1/8 (25 EXP)
Cria astral rastejante, derro	1/4 (50 EXP)
Amaldiçoado pétreo, batedor de bronze, duergar lamina d'alma, estrangulador, meazel	1 (200 EXP)
Duergar cavalgaranha, duergar guarda pétreo, duergar martelador, duergar mestre da mente, duergar xarrorn, kruthik adulto, ogro lançador de seta, ogro palanquim	2 (450 EXP)
Duergar gritador, névoa vampírica, ogro brutamonte	3 (700 EXP)
Cobra de ferro, defensor pétreo, ogro aríete,	4 (1.100 EXP)
Crivador de carvalho, kruthik senhor da colmeia	5 (1.800 EXP)
Duergar senhor da guerra	6 (2.300 EXP)
O perdido	7 (2.900 EXP)
O solitário	9 (5.000 EXP)
Githyanki gish, githzerai iluminado	10 (5.900 EXP)
Balhannoth	11 (7.200 EXP)
Duergar déspota, eidolon, githyanki kith'rak	12 (8.400 EXP)
Cria astral vidente, troll atroz	13 (10.000 EXP)
Githyanki comandante supremo	14 (11.500 EXP)
Cria astral mago de larvas, fênix	16 (15.000 EXP)
Abissai vermelho	19 (22.000 EXP)
Zaratan	22 (41.000 EXP)
Tempestade anciã	23 (50.000 EXP)

Criaturas das Planícies

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Batedor de bronze, meazel	1 (200 EXP)
Ogro lançador de seta, ogro palanquim	2 (450 EXP)
Espadachim espectral, névoa vampírica, ogro brutamonte,	3 (700 EXP)
Cobra de ferro, defensor pétreo, ogro aríete,	4 (1.100 EXP)
Crivador de carvalho	5 (1.800 EXP)
Uivador, Espadachim espectral comandante	8 (3.900 EXP)
Eladrin primaveril	10 (5.900 EXP)
Eidolon	12 (8.400 EXP)
Coletor de cadáveres	14 (11.500 EXP)
Zaratan	22 (41.000 EXP)
Tempestade anciã	23 (50.000 EXP)

Criaturas dos Desertos

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Kruthik jovem	1/8 (25 EXP)
Amaldiçoado pétreo, meazel	1 (200 EXP)
Berbalang, kruthik adulto	2 (450 EXP)
Dybbuk	4 (1.100 EXP)
Kruthik senhor da colmeia	5 (1.800 EXP)
O perdido	7 (2.900 EXP)
Uivador	8 (3.900 EXP)
O solitário, troll pútrido	9 (5.000 EXP)
Eladrin veranil, githyanki gish, githzerai iluminado, orthon	10 (5.900 EXP)
Garra óssea, eidolon, githyanki kith'rak, oinoloth	12 (8,400 EXP)
Githyanki comandante supremo, perdigueiro	14 (11.500 EXP)
Senhor do crânio	15 (13.000 EXP)
Fênix	16 (15.000 EXP)
Nagpa	17 (18.000 EXP)
Andarilho noturno	20 (25.000 EXP)
Zaratan	22 (41.000 EXP)

Criaturas dos Pântanos

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Cria astral rastejante, oblex cria, o miserável	1/4 (50 EXP)
Skulk	1/2 (100 EXP)
Meazel	1 (200 EXP)
Espadachim espectral, névoa vampírica	3 (700 EXP)
Allip, oblex adulto	5 (1.800 EXP)
Maurezhi, o perdido, troll venenoso	7 (2.900 EXP)
Flor cadáver	8 (3.900 EXP)
Troll pútrido	9 (5.000 EXP)
Espadachim espectral comandante, oblex ancião	10 (5.900 EXP)
Troll espiritual	11 (7.200 EXP)
Cria astral vidente, wastrilith	13 (10.000 EXP)
Nabassu, senhor do crânio	15 (13.000 EXP)
Nagpa	17 (18.000 EXP)
Andarilho noturno	20 (25.000 EXP)

Criaturas Subterrâneas

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Kruthik jovem	1/8 (25 EXP)
Corcelante macho, derro, oblex cria, o miserável	1/4 (50 EXP)
Skulk	1/2 (100 EXP)
Corcelante fêmea, duergar lamina d'alma, estrangulador, meazel	1 (200 EXP)
Duergar cavalgaranha, duergar guarda pétrea, duergar martelador, duergar mestre da mente, duergar xarrorn, kruthik adulto,	2 (450 EXP)
Duergar gritador, derro sábio, névoa vampírica	3 (700 EXP)
Kruthik senhor da colmeia, oblex adulto	5 (1.800 EXP)
Duergar senhor da guerra	6 (2.300 EXP)
Armanite, dhergoloth, dançarino das sombras, o perdido, troll venenoso	7 (2.900 EXP)
Canoloth, uivador	8 (3.900 EXP)
Drow capitão da casa, o solitário, tecelão obscuro, troll pútrido,	9 (5.000 EXP)
Oblex ancião, orthon	10 (5.900 EXP)
Alkilith, balhannoth, drow lâmina sombria, fomentador de almas, o faminto, troll espiritual	11 (7.200 EXP)
Duergar déspota, oinoloth	12 (8.400 EXP)
Drow aracnomante, o furioso, troll atroz, wastrilith	13 (10.000 EXP)
Drow inquisidora, perdigueiro	14 (11.500 EXP)
Nabassu, senhor do crânio	15 (13.000 EXP)
Nagpa	17 (18.000 EXP)
Drow consorte favorecido, sibriex	18 (20.000 EXP)
Andarilho noturno, drow progenitora matriarcal	20 (25.000 EXP)
Zaratan	22 (41.000 EXP)

Criaturas Subaquáticas

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Wastrilith	13 (10.000 EXP)
Leviatã	20 (25.000 EXP)

Criaturas Urbanas

Criaturas	Nível de Desafio (EXP)
Oblex cria, o miserável	1/4 (50 EXP)
Skulk	1/2 (100 EXP)
Amaldiçoado pétreo, meazel	1 (200 EXP)
Giff, névoa vampírica	3 (700 EXP)
Dybbuk, inumano eviterno	4 (1.100 EXP)
Allip, oblex adulto	5 (1.800 EXP)
Abissai branco	6 (2.300 EXP)
Abissai negro, dançarino das sombras, maurezhi, o perdido	7 (2.900 EXP)
Canoloth, flor cadáver, Inumano evitemo mentor	8 (3.900 EXP)
O solitário, tecelão obscuro	9 (5.000 EXP)
Githyanki gish, githzerai iluminado, oblex ancião, orthon	10 (5.900 EXP)
Alkilith, fomentador de almas, o faminto, yagnoloth	11 (7.200 EXP)
Garra óssea, eidolon, githyanki kith'rak	12 (8.400 EXP)
Cria astral vidente, o furioso	13 (10.000 EXP)
Githyanki comandante supremo	14 (11.000 EXP)
Abissai verde, nabassu	15 (13.000 EXP)
Predador de aço	16 (15.000 EXP)
Abissai azul, nagpa	17 (18.000 EXP)
Abissai vermelho	19 (22.000 EXP)

Manuscritos do Mais Magnífico dos Magos

Por que anões e duergar odeiam uns aos outros? Como o mundo chegou a possuir tantas espécies de elfos? O que está no cerne da Guerra do Sangue, a grande luta cósmica entre demônios e diabos que ameaça destruir tudo mesmo que qualquer um dos lados venha emergir vitorioso?

Mordenkainen tem todas essas respostas e muito mais - e agora elas podem ser suas.

Este tomo foi construído sobre a escrita do renomado mago do mundo de Greyhawk, reunido durante uma vida inteira de pesquisas e estudos. Em suas viagens para outros reinos e outros planos de existência, ele fez muitos amigos, e arriscou sua vida um número igual de vezes, para acumular o conhecimento aqui contido.

Os primeiros cinco capítulos apresentam material para que um Mestre possa adicionar profundidade a uma campanha que envolva os personagens em um ou mais dos conflitos em curso aqui fornecidos. Opções para os jogadores também são fornecidas, incluindo novas raças de personagens.

Além das reflexões de Monderkainen sobre as guerras do multiverso, o livro contém estatísticas de jogo para dezenas de monstros: novos demônios e diabos, distintas variedades de elfos e duergar, e uma vasta gama de outras criaturas de todos os planos da existência.

Para uso com o
Player's Handbook®, *Dungeon Master's Guide®*
e o *Monster Manual®* da quinta edição

DungeonsandDragons.com